6 ŞUBAT 2023 - **UNUTMAYACAĞIZ**

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat-Mart 2023/02 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 184 • ISSN: 1307-8933

+ İNCELEMELER

- Forspoken
- Dead Space
- Fire Emblem: Engage

OYNADIK! Wo Long Fallen Dynasty

PORTKEY GAMES

HOGWARTS LEGACY

ACCIO KREDİ KARTI!

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

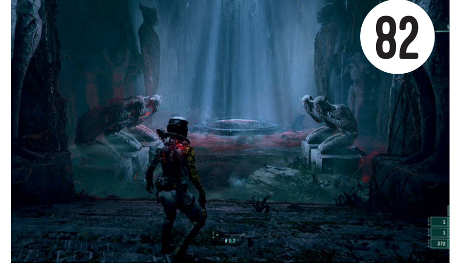
ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL







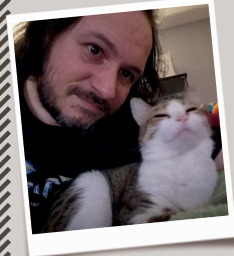






90

KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr



Ne desem ve ne yazsam diye söyleyebileceklerimin, söylemek istediklerimin tükendiği noktada ekranla bakışıyorum son yarım saattir.

Hepimizi çok derinden etkileyen ve yaralayan bir ay geçirdik ne yazık ki. Acılarımızı dramatize edip buraya süslü cümlelerle "geçmiş olsun" yazarak geçiştirmek istemiyorum doğrusunu isterseniz. Onu yeterince yapan var zaten. Hayat bir şekilde bütün acımasızlığıyla devam ediyor olsa da bazı acılar o kadar kolay geçmiyor. Bu da ne yazık ki onlardan biri.

Her ne kadar işimiz bu olsa da oyunlar hayatın acımasız gerçeklerinden soyutlanmamızı sağladığından bir aylığına "durdur" tuşuna basmaya karar verdik; zira böyle bir felaketin ardından kendimizi bu kadar büyük bir acıdan soyutlamaya vicdanımız elvermedi. O yüzden de Şubat - Mart sayılarımızı birleştirdik gördüğünüz üzere.

Hayatımıza devam etmeye çalışıyor olmamız unuttuğumuz ya da bütün bu olanların geçmişte kötü bir anı olarak kaldığı anlamına gelmiyor tabii. Biliyorum, ne siz bir oyun dergisinin girişinde bunları okumak istiyorsunuz ne de inanın ben bunları yazmak zorunda kalmak istiyorum ama birilerinin bunu dile getirmesi gerekiyor belli ki. O yüzden 6 Şubat tarihinde yaşananları unutmayın, unutturmayın.

Hatırlamak acı verse de unutulmasın ki bir benzeri daha sonra tekrar yaşanmasın...

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube

MİSAFİR EDİTÖR:

GÖKER NURBEYLER



Gülhis Canpolat

Bu aralar yine Assassin's Creed'e sardım, iyi mi? Valhalla'nın son güncellemesini oynayamamıştım, siz bu satırları okurken ben onu çoktan bitirmiş ve sanırım üçüncü kere Syndicate'e başlamış olacağım. Hayır gören de sene yavaş geçiyor, yeni oyun çıkmıyor sanacak…Neyse azıcık hevesimi alayım. :D



Meşhur bir görsel vardı: Gençlik, orta yaş ve yaşlılığı; para, zaman ve enerjiyle kıyaslayan. (Para bizde son zamanlarda her üç dönemde de düşük ama biz normal şartlardaki genel çizime dönelim.) Şu an kabul etmek işime gelmemekle birlikte orta yaşlarda dolaşıyorum. Artan sorumluluklarım nedeniyle zaman problemim var. Sevdiğim, kafamı dağıtan meşgalelerim için üç beş birikmişim var ancak zaman ve enerjim ters orantılı. Zanaat bu dengeyi kurabilmek herhâlde: Gençlikte zaman ve enerji bol diye salıp saçmalamamak, orta yaşta kendini de dinleyebilmek, yaşlılıkta da enerji yok diye her şeyden elini eteğini çekmemek. Bir dönemde ne kadar başarılı olduğumuzu sonraki döneme geçmeden anlayamıyoruz.



Misafirin önerisi

THE TOYS THAT MADE US



Netflix'deki 80-90'lara damgasını vurmuş oyuncaklarla ilgili eğlenceli ve bilgilendirici belgesel. Sevdiğimiz karakterler nasıl dünyaya geldi, nasıl yükseldi, ne tür ticari hatalar yapıldı, nasıl battı, nasıl çıktı? Bu sorulara o dönemin tasarımcılarından, koleksiyonerlerine, yöneticilerinden dağıtıcılarına etkisi olan kişiler cevap veriyor. Favorilerim Star Wars, TMNT, Transformers ve He-Man. (Mesela TMNT, MotU ve the Big Bang Theory'nin bir ortak noktası olduğunu öğrenerek anlamsız bir aydınlanma yaşayabilirsiniz.) Oyuncak, figür ve çizgi dizi sevenlere kesin tavsiyem bir belgesel dizisi.

Bize Yazın!

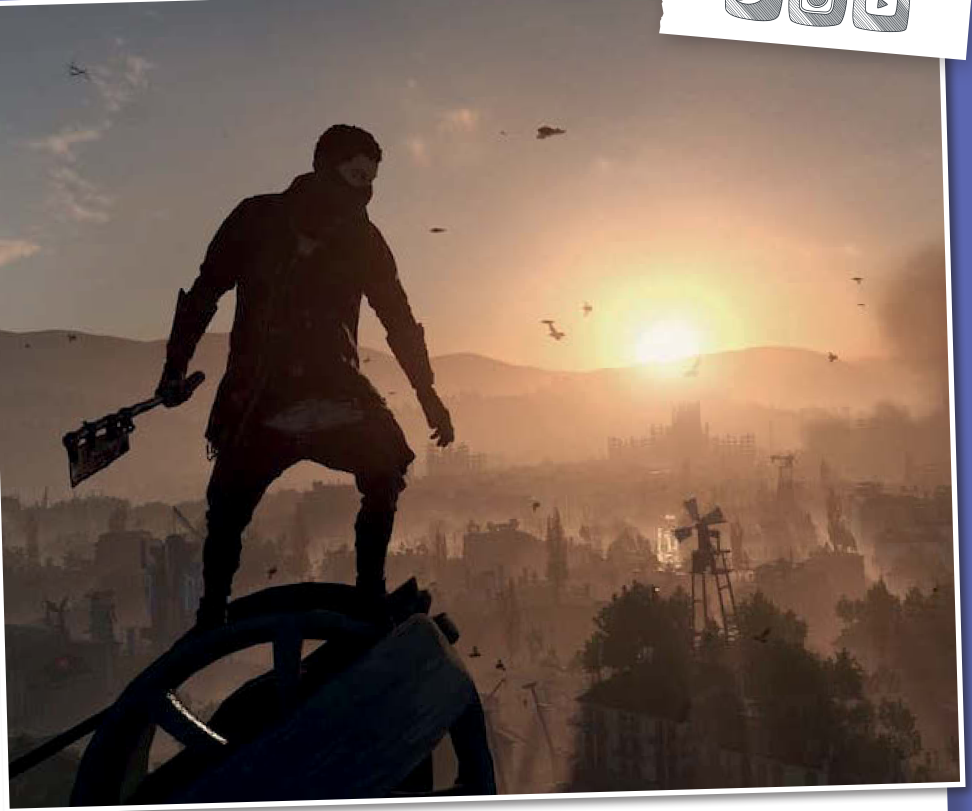


Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

Soyaslan is back!

Can Soyaslan (The Abi)



Selamlar Oyungezer ailesi,

Özel durumlardan dolayı bir süre yazamadım. Son yazdığım mektuplarda (bkz. 169-170-171-172. sayılar) kardeşimle birlikte aynı sayıda yazmak için büyük bir çaba sarf etmiş ve sonunda başarmıştık(!). Başarmış mıydık acaba? 172. sayıyı yüzümde hafif ve gururlu bir sırıtışla açarken sonunda başarmanın o güçlü ve day... ANAM! Bu sefer de ikimizin isimlerini aynı basmışsınız! İkimizde de kardeşimin ismi yazıyor. GÜLHİS! Kız Allah ne yapmasın seni. Yine olmamış ya!

Ne zamandır laf çakacağım bugüne kısmetmiş.

Komplo bu! Aranızdaki haini bulun lütfen!

Gülhis: NASIL OLABİLİR YAA!! Bu dergiyi kaç kişi görüyor çıkmadan önce, kimse mi dememiş "Oğlum bu iki kardeşim isimleri aynı olamaz, hangi ana baba bu kadar tembel?!" diye?? Ya da bana bu kadar güvenilmiş mi gerçekten, "Gülhis ikisini de aynı yazmış, bir bildiği olmalı," diye. *(Evet, kesinlikle böyle. Ben sana güvendiğimden sorgulamadım hiç. -Can)*

Hoş gelmişsin vallahi Can, bu sefer yanlış yazmamız mümkün değil diye düşünüyorum.

Yoksa mümkün mü?!

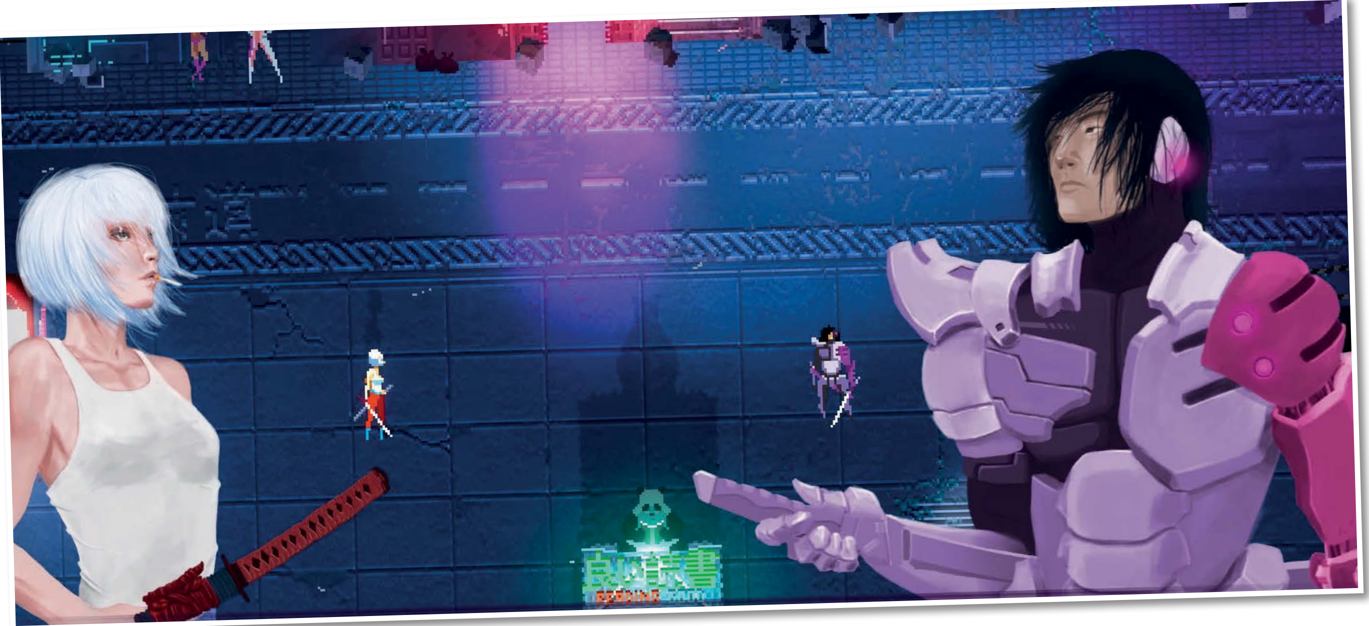
Göker: Sadık bir e-mektup yazarı ve takipçi görüyorum! Seda Sayan gibi "Bir daha söyle!" mi desem? Yok canım daha neler. Rammstein gibi "Zeig Dich!" diyorum. Hep göster kendini.

Sorusuz olmaz sorularıma geçeyim:

1. Dying Light 2'nin hakkı yenmiyor ya biraz? Tamam beklediğim kadar ruhuma işlemedi bu sefer ama o kadar da kötü oyun değil gibi sanki.

Gülhis: Vallahi ben sadece izleme şansı bulabildim Dying Light 2'yi, izlediğim kadarından yaptığım çıkarım ortalama bir oyun olduğu. Ve bu gayet normal bence, yani her oyun yeri göğü sallamak durumunda değil. Ama sanırım sıkıntılı çıkmıştı, yanlış mı hatırlıyorum? Sorunlu çıkan oyunlar sonradan toparlasa bile o ilk yorumlardan kaçamıyor sanırım.

("Bakın nasıl da seçimler ve sonuçlarının olduğu bir oyun yapıyoruz! Seçimleriniz her şeyi çok değiştirecek!" diye poh pohlayıp, seçim namına koydukları yegâne şeyin de sunumlarda gösterdikleri numunelik kısım olması gibi şeyler



Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



sıkıntılı bir durumdu ya. Fazla bol keseden söz verip onların ağırlığı altında ezildi, olacağını söylediği oyun olamadı yani bira. Tam olarak bir diğer Cyberpunk vakası yani. -Can)

Göker: Bu ay şansım soruların oynamadığım oyunlardan gelmesi ve hatta bana gelmemesi olmuş 😊 Ben genel olarak çoğu oyun severin başkalarının fikirlerine fazla takıldığını düşünüyorum. Her oyun 90+ olmak zorunda değil. Keyifli zaman geçirttiyse, ödediğinin karşılığını keyif ve/veya zaman karşılığı ile verdiyse kimin hakkını yediği çok da önemli değil.

2. Bana oyundan anlayan bir kişi bulun ki Stray bu yılın en iyi bağımsız oyunu desin. Bu ödül törenlerinde oyları kim veriyor ya? Instagram story sayısına göre mi veriliyor bu nedir?

Gülhis: Ben oyundan anladığını iddia eden birisi olarak şöyle bir çıkarım yapıyorum ki insanlar bazen gönülleriyle de oy verebiliyor. Stray güzel bir oyundu. Kedi vardı, platform vardı, çevre dizaynı çok kaliteliydi, hikâyesi kompakt ve başarılıydı. Olayı çok dağıtmadan taş çatlasın on saatlik keyifli bir tecrübe sunuyordu insana. E bir de stüdyosunun ilk oyunuydu. Bütün bunlar insanlarda yarattığı duygularla birleşince aslında sonuç beni hiç şaşırtmadı. Yani evinde kedi besleyen insanlara gidip de "Sen bu hayvanı sadece şirin ve yumuş olduğu için besliyorsun ama bu hayvan koltukları mahvediyor, eline tırmık atıyor, ayrıca da evin içine kaka yapıyor; beslemesi daha mantıklı hayvanlar var," demekle aynı buluyorum ben. Bazı işler gönül işi, mantık işi değil.

Göker: Geçen yılın indie oyunlarıyla ilgili hummalı tartışmalar vardı. Bu aslında ne kadar fazla sağlam serbest yapım çıktığını gösteriyor. Bu nedenle burun farkıyla öne çıkan oyunlar olabiliyor. Karar mercilerinin zevki, popülerlik, doğru pazarlama ve PR'ın mutlaka etkisi oluyordur. OGZ'de 2022 seçimlerinde Vampire Survivors dediğimde kafama Tunic ile vuran arkadaşlar vardı.

3. Akane'yi oynayan var mı aranızda? Bu kadar basit bir mekanizmaya sahip olmasına rağmen bu kadar kendisine çeken oyun son zamanlarda oynamamıştım. Acaba aranızda aynı Akane gibi oyun mekaniği olan ama hikâye bazlı bir oyun bilen var mıdır? Önerilere açığım.

Gülhis: Şu ana kadar hiç duymamıştım ama Steam'de açtım, dedim 10 lira beni bozmaz alıp da bir bakayım bari. Cidden gizli maden bir oyunmuş. İlk görselleri bir bana bir tık Hotline Miami'yi hatırlatmıştı, her ne kadar oyunun mekanikleri farklı da olsa ruhu aynı gibi hissediyorum, kesinlikle öneririm.

İkincisi, Vampire Surviors yav, cidden. Böyle ertafta dolaşmalı, az mekanikle gittikçe çoğalan düşmanları kesmeli falan. Üf yani tam bir bağımlılık oyunu, o bakımdan Akane açar açmaz bana

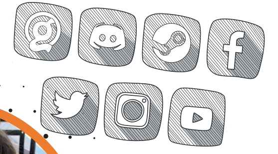


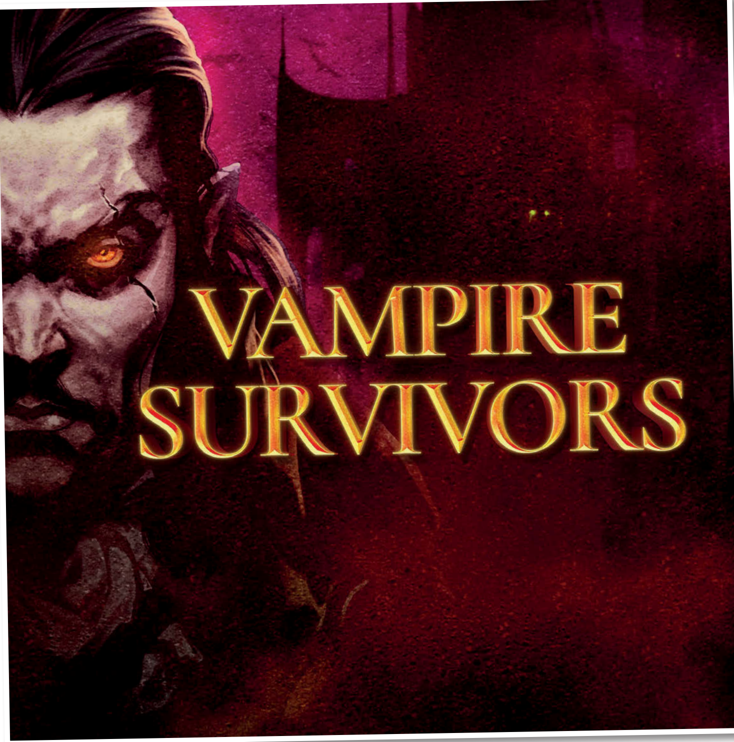
→Taa After Forever zamanlarından beri hayranı olduğum metal soprano Floor Jansen geçen ay, grubu Nightwish ve opera sanatçısı Henk Port ile müzikal efsanesi Phantom of the Opera'yı tekrar yorumlamış. Yıkmış geçmiş. Tüyler diken diken...

Nightwish - The Phantom Of The Opera (ft. Henk Poort) (LIVE) - YouTube

1:22/11:43

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...





onu hatırlattı.

Onun dışında, bence daha çok mekaniği olmasına rağmen Binding of Isaac tarzı oyunlar da tutuyor bu oynanışı. Bir tık ana akım oldu cevaplarım şimdilik ama basımdan önce bir bakacağım bu tarz başka neler var. Kendim de merak ettim. Bulabilirsem eklerim.

Göker: Şansıma cidden cımbızla seçilmiş gibi denemediğim oyunlar geldi bugün. Olsun yeni şeyler öğrendim. Gülhis'in Hot Line önerisi yerine oturuyor gözükmekte. Diğer yandan "Bunu oynayan bunu da oynadı" tadında Tormentor X Punisher önerileri mevcut. Bir dönem Epic Game Store hediye etmişti. Amazon Prime Games'den, Epic'den hediye olmuş, birikip de unuttuğumuz ne cevherler var kim bilir?

(Buradan güzel dosya konusu çıkar aslında ha. Not alayım ben bunu bir kenara... -Can)



GELECEK AYIN MİSAFİRİ

KIVANÇ GÜVEN

"2020'LERE GEÇTİKTEN SONRA HER OYUN BİRBİRİNE Mİ BENZEMEYE BAŞLADI YA?" DİYE DÜŞÜNÜP DURUYOR. SORUN SEKTÖRDE Mİ ACABA, YOKSA YILLAR YILI OYUN OYNAMAYA BAĞLI BİR DUYARSIZLAŞMA DURUMU MU SÖZ KONUSU? FAR CRY'LARA FALAN BAKSANIZA ABİ, SORUN SEKTÖRDEDİR YAHU… Dİ Mİ? ÖYLEDİR ÖYLEDİR.

Assassin's Creed Mirage sonrası yeniden Assassin's Creed manyağı olma ihtimali:

%99

Korku oyunlarının gönlündeki yeri:



Oyunlara her mecrada düzenli olarak gelen zamlar sonrası ikinci el Atari satın alma ihtimali:

%66

Her gün en az 50 sayfa kitap okuyacağım dedikten sonra Civilization 6 açıp sabaha kadar "bir tur daha" çığlıkları atma ihtimali:

%50

Herkes Mersin'e, ben tersine bir hareketle AC serisinin yanında bir de Divinity falan indirdim yeniden. NEDEN böyle bir şey yaptım? Ben de bilemiyorum. (Baldur's Gateeee…) Sonra bir ortaya çıktı ki herkesin bir Divinity: Original Sin II oynayası gelmiş. Neden acaba? (BALDUR'S GATEEEE!!!!!)

→ **@OYUNGEZER:** [BASKIYA 5 DK KALA] DILASDOFAS'A BİLL VE FRANK SPİN-OFF'U GELMELİ Mİ SENCE?

Nick Offerman'ın çilek yiyişini konu alan dizi yapsınlar, onu bile izlerim valla :D @eserguven

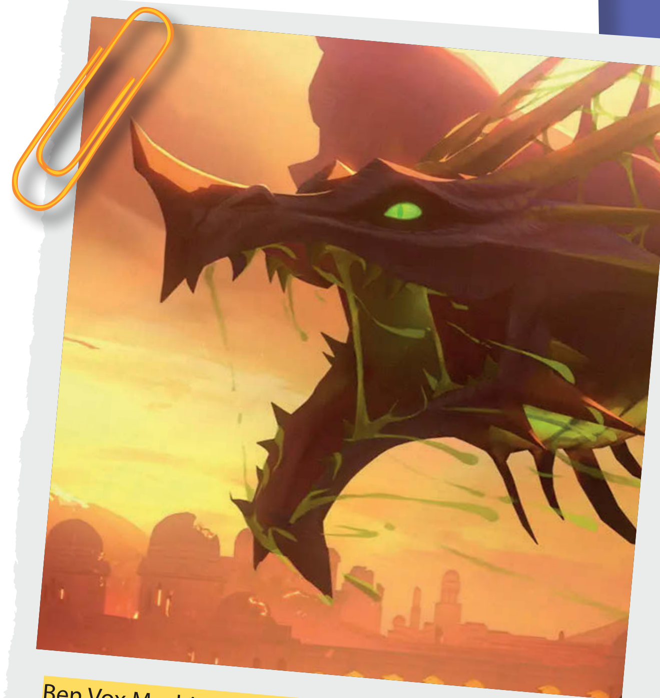
Bölüm ikisinin hikâyesini mükemmel anlattı, sündürmeye gerek yok bence. @canarabaci

Yani.... İKİSİ DE HAKLI AMA ŞİMDİ!!! @gulhiscanpolat









Ben Vox Machina'nın yeni bölümlerine zar zor yetişmişken Prime Video'ya Mighty Nein duyurulmuş olması halis mi? Bi' durun DnD abiler yav. (Bu sırada Critical Role'u da 20 bölüm geriden takip ediyordu yazar…)

ŞUBAT

Oyungezer

PORTAL



İLK BAKIŞ: SHADOW GAMBIT: THE CURSED CREW

İLK BAKIŞ: FLAME KEEPER / İLK BAKIŞ: WO LONG FALLEN DYNASTY

BU AY NE OLDU? / BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / OLAY MAHALLİ / AKIL-FİKİR



SHADOW GAMBIT: THE CURSED CREW

HAZIRSANIZ KAYIP KARAYİPLER BİZİ BEKLİYOR!

ESER GÜVEN

Boynuz kulağı aştı sözünün bence en yakıştığı stüdyolardan biri Mimimi Games. "Commandos türü" diye bildiğimiz gizlilik-strateji türünde çıkardıkları oyunlarla türe resmen damga vurdular ve bence şu anda bu türü en iyi temsil eden stüdyo kendileri. *Shadow Tactics: Blade of Shogun, Desperados III* ve *Shadow Tactics: Aiko's Choice*'un ardından stüdyonun yeni oyununda bizi hangi döneme ve hangi temaya götüreceğini cidden çok merak ediyordum.

Hal böyle olunca da Mimimi Games bana "Vay Eser, duyduğumuz kadarıyla oyunlarımızı çok seviyormuşsun! O zaman gel de sana *Süßkartoffel* kod isimli yeni oyunumuzu bir gösterelim" dediklerinde hiç ikiletmedim. Koşa koşa gelirim, hemen yer ve saat söyleyin dedim. O anda kafamın içinde de çarklar dönmeye başladı, *Süßkartoffel* tatlı patates demekti, acaba oyunun temasıyla bir alakası var mıydı? Yoksa bize tatlı patates mi ikram edeceklerdi? *(Kızartması çok güzel olur. -Can)* Anavatanı neresiydi?

Doğruyu söylemek gerekirse sunuma kadar Mimimi'nin yeni projesine dair kendimce tahminlerde bulunmaya çalıştım. Mesela ben II. Dünya Savaşı'nda geçen bir oyuna hayır demem. Evet ortada bir Commados gerçeği var ama hem artık yaşını çok gösteriyor hem de remastered versiyonları tam bir fiyasko. Ama içimden bir ses bu sefer çok farklı bir temayla, doğaüstü bir şeylerle karşımıza çıkacaklar diyordu. Bu tahminimin dayanağı da *Desperados III*'tü aslında. Isabelle Moreau'nun vudu yetenekleri gerçekçiliğiyle andığımız bir seriye değişik bir tat getirmişti; düşmanların zihinlerini kontrol edebiliyor, iki düşmanı birbirine bağlayıp birinin başına gelen şeyin diğerini de etkilemesini sağlayabiliyorduk.

Sunum günü geldi çattı ve Mimimi Games *Codename Süßkartoffel*'ün üzerindeki perdeyi kaldırdı. Karayipler, korsanlar… ama lanetliler! Zamanı manipüle edebiliyorlar! Tam da tahmin ettiğim gibi!

Mimimi Games'in yeni oyunu *Shadow Gambit: The Cursed Crew* bizi Kayıp Karayipler adıyla bilinen gizemli bir takımada bölgesini götürecek bu sefer. Oyunun sinematik fragmanını da oynanış videosunu izlerken de bir hayli heyecanlandım ve çok yoğun biçimde *Monkey Island* hissiyatı aldım. Tamam bu sefer mürettebatımız iyi adamlardan oluşuyor ama sizin de aklınıza ilk bakışta LeChuck gelmiyor mu? :) Müzikleriyle, renkleriyle, karakterleriyle son derece eğlenceli bir oyun bizi bekliyor bence.









Shadow Gambit'in merkezinde kendi lanetli mürettebatını diriltmeye çalışan Afia ve onun hayalet gemisi Red Marley bulunuyor. Afia ile adalar arasında gezinerek Kara İnci'ler bulmaya çalışacak ve bulduğumuz her bir Kara İnci ile bir tayfayı dirilteceğiz. Diriltebileceğimiz sekiz farklı tayfa var ve bunları hangi sırayla dirilteceğimiz tamamen bize kalmış. Evet, *Shadow Gambit*'in gelenekselden ayrıldığı bir nokta da bu: Bu sefer karşımızda lineer bir oyun yok, istediğimiz adaya istediğimiz zaman gidebilecek ve istediğimiz görevi istediğimiz karakterleri kullanarak başarmaya çalışabileceğiz. Tayfayı diriltme sırası elbette sonraki görevlerde elimizde bulunacak kadroyu doğrudan etkileyecek, bu da oyuna ciddi bir çeşitlilik katacak. Mesela ben önce Virgilio ve John Hughes Mercury'i açtım, sizse Suleidy ve Teresa la Ciega'yı. İkimizin de sonraki görevlerdeki yaklaşımımız tamamen farklı olacak demektir.

Peki böylesi karışık bir senaryoda, görevlere bile kiminle çıkacağımız tamamen bize kalmış, görev sırası konusunda bir dayatma yapılmamışken oyun hikâyesini nasıl anlatacak? Mimimi Games bunun için görevler arasında Red Marley'de mürettebatımızla bir araya geldiğimiz anları kullanacağını söylüyor. *Divinity: Original Sin 2*'de de Lady Vengeance'ta giderken diğerleriyle muhabbetler edebiliyorduk ya, ona benzeyen bir sistem anlayacağınız. Stüdyo bu konuda bir hayli iddialı, ortada mantıklı ve sürükleyici bir hikâye olduğunu ve ada sırasından bağımsız biçimde bu hikâyeyi anlatacaklarını söylüyor.

Oyundaki görevlere en fazla 3 kişilik görevlerle katılabileceğiz. Elimizde toplam 9 karakter olduğunu düşünürsek bu da 9'un 3'lü permütasyonundan 84 farklı seçeneğimiz olacak demektir. Mimimi Games baş kahraman olan Afia'nın tüm seçimlerde zorunlu olup olmayacağını söylemedi ama paylaşılan ekran görüntülerinin hepsinde Afia vardı. Eğer böyle bir zorunluluk varsa o zaman seçenek sayısı 28 oluyor ki kulağa biraz daha mantıklı geliyor. Her bir karakter tamamen kendine has yeteneklere sahip olacak, elimizde dokuz benzemez olacak yani. Ayrıca bu karakterlerin kendi opsiyonel karakter görevleri de olacak, bunları yapıp yapmamak da tamamen bize kalmış.

Bu lanetli korsanlar arasında yerde portal açıp başka bir yerden çıkabileni de var, zamanı geri sarabileni de. Örneğin elinde





koskocaman sihirli bir savaş topuyla gezen Gaelle bu top sayesinde arkadaşlarını veya düşmanları haritanın farklı yerlerine fırlatabiliyor. John Hughes Mercury sahip olduğu ruh çapası sayesinde büyülü portallar açabiliyor, kılçıkları sayılan balığını kullanarak düşmanın dikkatini çekebiliyor. Afia'nın mitik kılıcı zaman ve uzaya meydan okuyan saldırılar yapmamıza izin veriyor.

Oyunda görevlere yaklaşımda inanılmaz bir serbestlik olduğunu söylemiştim ya, bu serbestlik adalara çıkışımızda da kendisini gösteriyor. Öncelikle adaya uzaktan bakarak hangi noktalardan adaya çıkabileceğimizi görebiliyor ve istediğimiz noktayı seçebiliyoruz. İster hedefimize yakın bir çıkış noktası seçebilir istersek de farklı planlarımızı hayata geçirebilmek için biraz daha uzakları tercih edebiliriz. Seçtiğimiz ekip kombinasyonu da haritaya çıkış seçeneğimizi etkileyecek tabii ki, eğer elinizdeki tayfa belli bir noktada işinizi zorlaştırıyorsa kendinize farklı bir rota çizebileceksiniz.

Gizlilik strateji oyunlarında muhtemelen en çok kullandığımız tuşlar F5 ve F8, yani Quick Save ve Quick Load olsa gerek. Mimimi, *Shadow Gambit*'te biraz daha farklı bir yol izleyerek bu mekaniği oynanışa yedirmiş. Hayalet gemimiz Red Marley bize zamanı manipüle etme gücü veriyor, yani bir hata yaptığımızda Quick Load'a başvurmak yerine o anı saniye saniye geri alarak hata yaptığımız yere kadar başa sarabiliyoruz. Sadece bu da değil, mesela birden fazla karaktere aynı anda komut verme özelliği de yine 'zamanı durdurup emirleri tek tek verebilirsinize' dönüşmüş. Ya da mesela bir düşmanın devriyesini mi izliyor veya saldırıya geçmek için devriyenin uzaklaşmasını mı bekliyoruz? Eskiden gerçekten de 'beklerdik' ya hani, Shadow Gambit'te zamanı hızlandırıp işleri çabuklaştırabileceğiz. Ne de olsa zaman elimizde bir oyuncak!

"Yahu bu kadar anlattın anlattın, iyi güzel de kim bu düşmanlar? Lanetli bir tayfanın ne düşmanı olabilir ki?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Ne? Sormadınız mı? Neyse bozuntuya vermeden kendi sorumun cevabını vereyim o zaman. Oyunun kötü adamları Engizisyon. Bunlar doğaüstü güçlerden nefret eden tipler ve hedeflerinde de lanetli korsanlar, yani bizler varız. Sonuçta bizim bu tür güçleri kullanmamız bu tiplere batıyor. Ancak her ne kadar doğaüstünden nefret ediyor olsalar da aralarında büyü kullanan iki yüzlüler de var. Aklınıza havada uçuşan alev topları, yıldırımlar falan gelmesin ama; oyunda bu tür efektli ilahili büyüler olmayacak. Bu elemanların ne tür büyüleri nasıl yaptıklarını oyunu oynadığımızda görecekmişiz, bu konuda ağızları sıkı.

Desperados III'ü *Shadow Tactics*'ten ayıran en önemli özellik haritalarının devasalığıydı. *Shadow Tactics* görevleri nispeten daha küçük haritalarda geçiyordu, *Desperados III*'te ise bazı haritalar saatler sürebiliyordu (hatta benim gibi tek seferde birbiriyle çelişen rozetleri de alayım diyerek görevi iyice zorlaştırırsanız süreler 5-6 saati bulabiliyordu). *Shadow Gambit* ise bu konuda her ikisinin ortasında olacak diyebiliriz.

Adalar büyük olmasına büyük, ama görevler adanın daha küçük kısımlarını kullanacak. Yani o koskoca haritanın tümünü dolaşmak, herkesi öldürmek gibi görevlerimiz yok bu sefer. Tabii görevi illa uzatmak isterseniz adanın ta diğer ucundan da karaya çıkabilirsiniz de diyor Mimimi, şakacı çocuklar işte :)

Mimimi bu yeni oyuna dair çok heyecanlı, bu her hallerinden belli. Üstelik bu oyun Mimimi Games'in kendi yayıncılığını üstleneceği de ilk oyun, o yüzden çok özenli çalışıyorlar. Ben gerçekten de gösterdikleri videolardan, yaptıkları açıklamalardan ve sorularımıza verdikleri detaylı cevaplardan bir hayli memnun kaldım. Ama tabii ki bir yargıya varmak için önce oyunu oynamamız gerek, eğer bu oyundan da yüzlerinin akıyla çıkarlarsa bundan sonra Mimimi'yi tutabilene aşk olsun.

Pinkus von Pressvald

Efenim sebeb-i ziyaretimiz adaları Engizisyona dar etmektir

Virgilio

Bu açıdan mı daha yakışıklıyım, yoksa pelerini şöyle savurunca mı?

Suleidy

Kelebek gibi uçacak, arı gibi sokacak. Arada da bıçaklayıp kaçacak

Gaelle le Bris

O koskocaman savaş topunu taşımak öyle her babayiğidin harcı değil

Quentin Aalbers

Aaa Murray değil mi bu ya?

Toya of Iga

Dur tahmin edeyim, Japonya'nın merkezinden miydin sen?

Teresa la Ciega

Kim demiş hedefi onikiden şişlemek için bir çift göze ihtiyaç var diye?

John Hughes Mercury

Abi o balık kokmadı mı artık, valla gemide burnumuzun direği kırılıyor be.

Afia Manicato

Mürettebatı bir araya getirmek için elinden geleni yapan mangal yürekli kadın



OYNADIK

WO LONG: FALLEN DYNASTY

YAPIYORSUN BU SPORU TEAM NİNJA...

ESER GÜVEN

W*o Long: Fallen Dynasty*'i oynadığım ilk iki saatlik süre içerisinde kafamda iki düşünce çok net biçimde belirginleşti. Birincisi bu oyun için *Nioh* ile *Sekiro: Shadows Die Twice* evlenmiş ve nur topu gibi bir çocukları olmuş diyeceğim. İkincisiyse Souls-like türüne ait bir oyun için gerçekten de oldukça erişilebilir, bu türe adım atmak için çok uygun bir oyun *Wo Long*.

Tabii ki bu sözlerim havada kalmayacak, ikisini de yeterince açıklayacağım merak etmeyin. Bildiğiniz gibi artık Souls-like türü son derece popüler ve bu türde çok fazla oyun görmeye başladık. Bu oyunların çoğu FromSoftware'in formülünü kopyalamaya çalışırken başarısız oluyor, bazılarıysa bu formüle kendilerine has dokunuşlar yaparak diğerlerinin arasından sıyrılıyorlar. "Sıyrılan" deyince de aklıma gelen ilk isim her zaman için *Nioh* oluyor benim. Team Ninja, *Nioh* ile hem Souls-like ruhunu koruyan hem de ortaya orijinal bir iş çıkaran bir stüdyo. Bu türün en iyi temsilcilerinden biri. *Wo Long: Fallen Dynasty* ile de çıtayı düşürmediklerini görmek çok güzel oldu.



Bünyeye biraz da Çin tarihi lazım

Wo Long: Fallen Dynasty'de isimsiz bir kahramanı canlandırıyor ve oyunun başında karakterimizi dilediğimiz gibi yaratıyoruz. *Nioh* bizi Japon tarihine götürmüştü, *Wo Long*'da ise Çin'in Üç İmparatorluk dönemine gidiyoruz. Nedense oyunlarda bolca Japon tarihini görmüş, o dönemlerin kahramanlarını tanımış olsak da Çin tarihi biraz âtıl kalmış bir alan. Wo Long'un

buna el atmış olması oyuna da farklı bir hava kazandırmış. Örneğin Çin savaş tarihinin ve o dönemin ünlü isimlerinden, Shu Han'ın kurucusu ve ilk imparatoru Liu Bei, Doğu Han Hanedanı›nın son yıllarında büyük güç kazanan Çinli savaş ağası Cao Cao, Wu Hanedanı›nın kurucusu ve ilk imparatoru Sun Quan falan bu oyunda karşılaşacağımız ve hikâyeye de biraz dikkat edersek Çin'in bu çok önemli dönemine dair tarihi bilgilere de sahip olacağımız oyunun en önemli karakterleri arasında.

Elbette işin içinde Team Ninja varsa doğaüstü de var, büyüler de. *Nioh*'ta Japon folklorunun doğaüstü canavarları yokai'ler söz konusuydu, *Wo Long: Fallen Dynasty*'de de Çin mitolojisinden mitik hayvanlar ve yaratıklarla karşılaşacağız bolca. Oynamama izin verilen süre içerisinde karşılaştığım yaratıkları çok sevdiğimi söyleyebilirim.

Örneğin karşıma çıkan ilk boss, Çin'in askeri strateji ustalarından Zhang Liang'dı ve ilk fazın ardından kendisini şeytani yönünü de görmüş oldum ve "Team Ninja'nın fanteziyle gerçeği harmanlaması yine 10 numara olmuş" diye düşündüm.

Deflect benden sorulur diyenler sıraya girsin



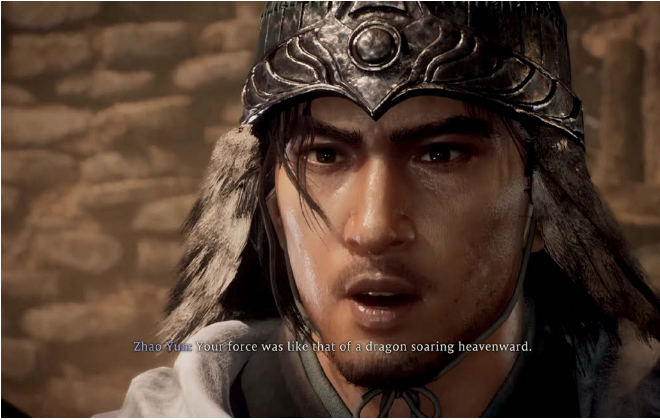
Wo Long fragmanlarını izlediğimde uyandırdığı izlenimin aksine bir *Nioh* klonu değil ama elbette çok fazla ortak yanları da mevcut. Örneğin bu oyunda parry / deflect gerçekten çok önemli ve burada *Sekiro* seviyesinde bir hızdan bahsediyoruz. Düşmanın saldırılarını iyi okumak, son derece iyi bir zamanlamayla parry yapmak ve yarattığımız bu açıklığı kullanarak düşmana normalden daha fazla zarar vermek oyundaki ana savaşların bir numaralı mekaniği. Öyle pat pat parry hareketini spamlayıp tutmasını umut etme şansınız da yok, çünkü hemen yoruluveriyor ve bu sefer de siz ölümcül bir saldırıya açık kalıyorsunuz. *Sekiro*'ya benzer biçimde birkaç başarılı deflect ile düşmanın posture'unu kırdığınızda özel bir kritik saldırı yaparak canına okuyabiliyorsunuz. Yani öyle "bam güm düşmana dalayım"dan ziyade yine Sekiro-vari bir dans sizi bekliyor diyebilirim. Umarım oyunun ileriki kısımları da bu şekilde devam eder.

Wo Long: Fallen Dynasty'i erişilebilir bulma sebeplerinden biri de bu aslında. Oyunun öğreti kısmı gayet iyi, ondan sonra da ekrandaki yönlendirmeler, görsel ve sesli ipuçları da kısa süre içerisinde

Chang Gui

The Chang Gui is a demon resembling a cross between a human and a tiger. They are also called "tiger-slain" in reference to a Chinese lore in which humans devoured by tigers would become spirits that served the tiger, luring more victims to it and destroying hunters' traps. This legend is referenced in a Chengyu idiom about assisting evildoers. Another legend states that Chang Gui are not spirits, but demons that result from the fusion of the victim's spirit with the animal.







bu ritme alışmanızı sağlıyor. Sırf bu da değil, oyunu neredeyse asla tek başınıza oynamak zorunda kalmıyorsunuz. Nasıl *Elden Ring*'teki tüm boss'larda yanınıza Spirit'inizin desteğini alabiliyordunuz, *Wo Long*'da da size çoğu zaman hikâyenin gidişatına bağlı olarak bir NPC eşlik ediyor. Bu arkadaşlar hem yol boyunca bıcır bıcır konuşarak hikâyeye dair bilgiler veriyor hem de gerek boss gerekse diğer dövüşlerde çok sıkıştığınızda geriye çekilip nefes alabilmenizi sağlıyorlar. Hatta bazı durumlarda "Kardeşim senin sağlığın kötü, sen kendine gelene kadar ben şunu oyalarım" dedikleri bile oluyor. Ha bazen oyalayamıyorlar, siz bir ağacın arkasına saklanıp iyileşme büyüsü yapayım derken bir bakıyorsunuz boss kafanıza dev çekicini indirivermiş ama o kadar da olur. Souls-like dediğin yan gelip yatma yeri değildir nihayetinde.

Wo Long alışık olduğumuz stamina çubuğu yerine spirit çubuğu koymuş. Bu değişiklik aynı zamanda oyunu ofansif oynamanın da gerekliliğini gösteriyor aslında, çünkü spirit çubuğu başarılı deflect'ler ve saldırılarca dolduruluyor. Bir düşmanın art arda savurduğu mızrak saldırılarını çink çonk sesleri eşliğinde karşıladıkça hem spirit çubuğunuz doluyor hem de daha önce dediğim gibi rakibin posture'u da hızla kırılabiliyor. Bu spirit çubuğunu da büyülerimizi veya silah sanatlarını kullanarak harcıyoruz.

Anne şu canavar beni dövüyooo, moralim sıfır!

Büyüye gelmeden önce oyunun yine kendine has bir başka mekaniğini, Moral sistemini açıklamam lazım. Bir Souls-like oyununda ölüm cezalandırılmalıdır, o konuda hemfikiriz. *Wo Long*'da öldüğünüzde moral kaybediyorsunuz. Moral seviyeniz ne kadar yüksekse o kadar güçlüsünüz diyebilirim özetle; moraliniz yükseldikçe de daha güçlü yetenekleri kullanabilir hale geliyorsunuz, Divine Beast'ler (Nioh'taki Guardian Spirit benzeri) de en güçlü hallerine en yüksek moral seviyelerde ulaşabiliyor. Ama bir düşman sizi öldürünce hem sizin moraliniz düşüyor hem de onun morali yükseliyor. *(Ne kadar da "meta" bir özellik! -Can)* Sizi öldüren düşmanı öldürdüğünüzde ise "İntikam alındı" mesajı eşliğinde tekrar moral kazanıyorsunuz.

Bu noktada "Ya arka arkaya ölürsem, moralim sıfırlanırsa, sefil gibi mi dolaşmak zorunda kalacağım?" sorusu gelmiş olabilir aklınıza. Orada da devreye yüreklilik (fortitude) giriyor. Oyunun kayıt noktaları (bonfire'ları) savaş bayrağı şeklinde, hatta bunlar dışında da çeşitli yerlerde bulabileceğiniz sancaklar var. Bir savaş bayrağını yükselttiğinizde yüreklilik değeriniz kalıcı olarak artıyor. Bir lideri öldürdüğünüzde onun savaş bayrağını da alıyorsunuz mesela. Moraliniz hiçbir zaman yüreklilik değerinin altına düşemiyor. Yani savaş bayrakları sayesinde yürekliliğiniz 6'ya yükseldiyse, moraliniz en fazla 6'ya düşüyor. Bu da öldükçe tüm ilerlemenizi bir köşede bırakmamak anlamına geliyor, yani bayrakları göndere çekmek çok mühim :)

Oyunda level atladığımızda beş büyü



sınıfından birine puan verebiliyoruz: Fire, Metal, Water, Wood, Earth. Bunlar aslında aynı zamanda karakterimizin sınıfını temsil ediyor. Fire saldırı odaklı, başarılı saldırıların daha çok spirit vermesini sağlıyor örneğin. Water gizlilik odaklı, Metal ise debuff. Bu sınıflardaki puanlarımıza göre yeni büyüler açıyoruz, ayrıca bu sınıfların Divine Beast'lerini kullanabiliyoruz. Mesela Wood'daki Mavi Ejderha Qinglong bizi iyileştiriyor, Metal'deki Beyaz Kaplan Baihu yanımızda savaşıyor, Water'daki Siyah Kaplumbağa Xuanwu düşmanlara buz parçaları fırlatıyor. Bu beş disiplin de oyunun oynanışını ciddi olarak değiştirebiliyor, artık oyun stilinize hangisinin uyacağına siz karar vereceksiniz tabii.

Level atlama sistemine alışması kolay değil çünkü benzerlerini pek gördüğümüzü hatırlamıyorum. Elementlerin birbirlerini etkileyişine de dikkat etmek gerekiyor; mesela Water sınıfına puan verince su-buz tabanlı saldırı ve yetenekler elbette güçleniyor, buna ek olarak pasif olarak ateş saldırılarına karşı da direnciniz artıyor. Buna karşın aynı zamanda toprak saldırılarına karşı savunmanız bir miktar düşüyor. Bu tür hesaplamalara çok özen göstermeyen ve "oyunu bitireyim yeter" diyen biriyseniz pek de sıkıntı yok ama Nioh gibi oyunların endgame kısmında min-max hesapları yapmak çok önemli oluyor, Wo Long'da da muhtemelen tüm bu dinamiklere dikkat etmemiz gereken bir kısım vardır diye tahmin ediyorum.

Tanıdık ama bir o kadar da tanımadık

Oyunda geçirdiğim kısıtlı deneyimden yola çıkarak şunları söyleyebilirim: Muhtemelen aynı *Nioh*'ta olduğu gibi *Wo Long*'da da hikâyeyi hiç sallamayacağız, çünkü pek anlamayacağız :) Ha oyunun sözlüğü, ansiklopedisi falan on numara; oradaki karakter ve dönem bilgilerini okumaya biraz zaman ayırınca taşlar çok güzel yerine oturuyor ama düz hikâye anlatımı Team Ninja'nın dört dörtlük yaptığı bir iş değil nihayetinde. Oyunu mutlaka Çince oynamak lazım çünkü İngilizce seslendirmeler bana biraz yapay geldi; *Nioh*'ta da orijinal dilde oynamanın deneyimi çok yükselttiğini düşünürsek bunda da aynı durum söz konusu. Oyun çok erişilebilir ama yine de bir hayli zor. *Nioh* ve *Sekiro*'ya çok benziyor ama orijinal bir deneyim sunmak için de yeterli yenilikler sunuyor. Kas hafızanız her ne kadar sizi yarı yolda bırakmasa da yeni şeyler öğrenmeye hazır olmanızda fayda var. Hani yazının başında iki saat oynadım dedim ya, çünkü oynattıkları ilk bakış versiyonunda sadece iki bölümlük içerik vardı. Yoksa tam versiyon verseler herhalde saatlerce başından kalkamazdım. Dolayısıyla şahsen bu kısa deneyimin ardından oyunun çıkış tarihi olan 3 Mart için sabırsızlanmaya başladım.

Wo Long: Fallen Dynasty, PC, PS4, PS5, Xbox One ve Xbox Series için çıkacak.

FLAME KEEPER
(KAPALI BETA)

KAHRAMAN YÜREKLİ MANGAL!

M. İHSAN TATARİ

Bu aralar en revaçtaki oyun türü sizce ne diye sorsalar büyük çoğunluğumuz "Roguelike" cevabını verir herhâlde. Özellikle bağımsızlar arasında iyice yaygınlaşan bu türde her ay 4-5 yeni oyun çıkıyor. İşte *Flame Keeper* da bunlardan biri. Onu diğerlerinden ayıran şeyse kendine has tarzı ve görselliği.

Ateşini yolla bana…

Oyuna Ignis adında, ateşli bir kömür parçasını yönetiyoruz. Yaşadığımız dünya karanlığın güçleri tarafından istila ediliyor ve burada yaşayan Vulpis halkının ateşini, yani yegâne ısı kaynaklarını çalıyorlar. Onları geri almaksa mangal yürekli, küçük kahramanımıza düşüyor. Neyse ki Ignis'in









tam teşekküllü kameraman Cevat Kelle'den aşağı kalır yanı yok. Bir kere yakın dövüş biliyor. Ciddiyim! Kömür parçamız düşmanlarına kelimenin tam manasıyla tekme tokat dalıyor. O da yetmiyor, kuyruklarından yakalayıp havada şöyle bir çevirdikten sonra yere çalıyor. Oyun boyunca topladığı tohum, palamut gibi şeyleri kullanarak da yeni güçler kazanıyor yahut var olanları geliştiriyor.

Oyunun amacı her bölümde bulunan ana ateşi harlamak. Bunun için önce haritanın dört bir yanına dağılmış fenerleri bulmamız ve bunları ateş çukurunun etrafına dizmemiz gerekiyor. Sonra da kendi vücudumuzdaki ateşi kullanarak onu iyice harlıyoruz. İşin püf noktası, kendi ateşimizin aynı zamanda canımız olması. Ateşimizi ne kadar kullanırsak kömürümüz kararıyor ve canı azalıyor. Hâl böyle olunca da düşmanlar tarafından neredeyse tek vuruşta öldürülebilir hâle geliyoruz. Canımızı düzeltmenin yoluysa ateş ağaçlarının tepesindeki ya da yendiğimiz düşmanların içinden çıkan alev kürelerini toplamak. Kısacası dengeyi sağlamak şart oğlu şart.

Tineri getirin!

Flame Keeper'da an itibarıyla dört farklı biyom bulunuyor. Bunlar orman, çöl ve bataklık gibi şeyler. Her biyomda karşılaştığımız düşmanların türü de değişiyor. Mesela birinde örümcekler ve tırtıllarla, diğerindeyse akrepler ve kirpilerle savaşıyoruz. Biyomlar kendi içlerinde üç farklı bölüme ayrılıyor; ilk iki bölümde ana ateşi yakmaya çalışırken üçüncü bölümdeyse kule savunması türüne geçip Vulpis köyünü savunuyoruz. Bütün biyomların sonunda bir de boss savaşı bulunuyor.

Gelin görün ki bu çeşitlilik şimdilik *Flame Keeper*'ı gözü kapalı tavsiye edebileceğimiz bir seviyeye getirmiyor. Kapalı betada deneyimlediğim kadarıyla oyun çok çabuk tekrara düşüyor. Evet, haritalar büyüyor. Evet, düşmanlar çeşitleniyor. Ama "bir tur daha" hissini vermeyi bir türlü başaramıyor oyun. Bir şeyler eksik kalıyor. Tabii şimdilik. İleride toplar, daha eğlenceli hâle gelirse ne âlâ. O potansiyeli var.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Kautki Cave | **DAĞITIM:** Untold Tales | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** Win, PS, Xbox, Switch

SOVEREIGN SYNDICATE HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

ESER GÜVEN

Kısaca
Disco Elysium gibi, ama içinde minotorlar da var kentaurlar da...

1 DISCO ELYSIUM-LIKE?

Disco Elysium gibi şahsına münhasır bir oyun çıkınca bir süre sonra benzerlerini göreceğimizi zaten tahmin ediyorduk ama Sovereign Syndicate için durum benzerlikten fazlası. Sağ altta karakter portresi, sağlık ve mana. İzometrik perspektif. Sağ tarafta diyalog penceresi, neredeyse diyalogların rengine kadar aynı. Onun altında jurnal, karakter penceresi, envanter ikonları. İlk gerçek Disco Elysium-like oyunumuz hayırlı olsun.

2 TAROT IS THE NEW ZAR

Rol yapma oyunlarında yaptığımız eylemin başarılı olup olmadığına zar atılarak karar verilir ya, Sovereign Syndicate zar yerine tarot kartları kullanıyor. Bir yeteneği kullanacağımız veya diyalog seçimi yapacağımız zaman sağ üstte başarılı olma ihtimalimiz gösteriliyor ve bu da bize sunulan üç tarot kartından hangisini açtığımıza, açtığımız kartın seviyesine bağlı olarak başarılı olup olmamamızı belirliyor. Örneğin Öz Disiplin'den +10 puanımız var, bir de üstüne 11 puanlık Kupa Uşağı kartı açarsak toplam 21 puanla 20 puan gerektiren bir check'i aşabiliyoruz. İlginç bir sistem.

3 IŞLEYEN DEMİR IŞILDAR

Sovereign Syndicate "yetenek geliştirmek istiyorsan o yeteneği kullanacaksın kardeşim" tarzı bir oyun, Dungeon Siege gibi, Might & Magic gibi, Skyrim gibi. Yetenek gerektiren eylemler yaptığınızda veya diyalog seçeneklerini kullandığınızda 'suyukçuluk' (bedenin yapı ve çalışma temelinde dört ana vücut sıvısının olduğuna inanan görüş) tabanlı puan kazanıyorsunuz. Bu Hayvani İçgüdü için iltihap, Öz Disiplin için balgam mesela. Her 10 tanede bir ya o yeteneğiniz bir artıyor ya da o yeteneğe bağlı becerileriniz üç puan artıyor. Yani bir yeteneği ne kadar çok kullanırsanız, o yetenek o kadar gelişiyor bu oyunda.

4 O KONUŞAN DA KİM? AAA BENMİŞİM.

Sovereign Syndicate'te karakterlerimizin beyni sürekli olarak çalışıyor ve düşüncelerimizi okuyabiliyoruz. Kimi zaman Hayvani İçgüdü giriyor devreye ve bize bir şeyler anlatıyor. Kimi zaman Öz Disiplin ipleri eline alıyor, Özdüşünüm belki de fark etmediğimiz detayları bize çıtlatıyor. Üç karakterin de farklı "beyin alanları" olacağını tahmin ediyorum, herhalde fıstık Clara'nın Hayvani İçgüdüsü yoktur. Yoksa var mıdır?

5 BIR MİNATOR, BİR OTOBOT VE BİR KORSAN BARA GİRMİŞ

Oyunun Steampunk'tan ilham alan fantastik dünyasında birbirinden farklı ırklar bir arada yaşıyor. Ana karakterlerimiz yetim bir büyücü minator olan Atticus Delay, geçmişi lekeli kadın korsan Clara Reed ve bir otobot olan Otto. Üç karakter de birbirinden tamamen farklı ama hem hikâyeleri bir noktada kesişip iç içe geçiyor hem de başarılı olmak için birlikte çalışmaları gerekiyor.





TÜR: RYO | **YAPIM:** Crimson Herring | **DAĞITIM:** Crimson Herring | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2024






SONY'NİN TÜRKİYE PAZARINDAN ÇIKIŞI

EMRE SÜMER

Sürekli artan oyun ve konsol fiyatlarının arasında var olmaya çalışan Türk oyuncular olarak bir darbe de Sony cephesinden yedik. Sony markası Türkiye pazarından çekiliyor. Biliyorum, ben de ilk duyduğumda inanmamıştım fakat canım ülkemde bu da oldu.

Sony'nin çekilme kararı hakkındaki dedikodular 30 Ocak itibariyle internette yayılmaya başladığında açıkçası hiçbirimiz inanmak istemedik. Sony kadar büyük bir markanın ülkemizden çekip gitmesi çoğu kişiye inandırıcı gelmedi çünkü. Fakat gün içerisinde söylentiler haber portallarına da konu olmaya başlayınca hepimizi bir telaş sardı. Gün boyu sessizliği koruyan Sony de akşam saatlerinde acı haberi verdi: "TV ve ses sistemlerinde çekiliyoruz, kamera haricindeki diğer tüm ürünlerde de optimizasyona gidiyoruz. TV ve ses sistemleri dışında kalan hizmetlerin yanı sıra, satış sonrası ve müşteri hizmetleri konusunda da hizmetlerimizi sürdürmeye devam edeceğiz".

Optimizasyona gitmeyi siz nasıl yorumlarsınız bilmem ama ben çok hayra yoramadım doğrusu. Sony'den gelen açıklama (en azından ben bu yazıyı yazana kadar) ancak bu kadar olunca sürecin nasıl ilerleyeceği yönünde pek çok farklı kaynaktan gene söylentiler akmaya başladı. Bunları da kısaca derleyecek olursak, öncelikle TV ve ses sistemleri olmak üzere Sony yıl sonuna kadar kademeli olarak kamera hariç tüm ürün gruplarında Türkiye'den resmi olarak çekilecek ki çoğu departman için bu durumun Nisan sonuna kadar gerçekleşeceği söyleniyor. Bu ürün grupları bundan sonra sadece distribütörler vasıtasıyla ülkemize girecek (PSN gibi dijital hizmetlereyse birazdan değineceğim). Satış sonrası hizmetlerse en azından halihazırda satılmış ürünlerin garanti süreleri dolana kadar devam edecek. Sony'nin çıkış kararı almasına ülkede yaşanan ekonomik dengesizliğin sebep olduğu söyleniyor fakat yaptıkları resmî açıklama haricinde bu paragrafta belirttiğimiz her şeyin duyumlardan ibaret olduğunu tekrar hatırlatmak isterim.



Gelelim asıl konumuza. Peki bu durum ülkemizde en azından konsol cephesinde en büyük kalabalığı oluşturan Playstation sevenleri nasıl etkileyecek? Öncelikle şunu belirtmek lazım ki Playstation markasının belki de en sevildiği ülkelerden biri olan Türkiye'de Playstation markasından bile çıkılması gerçekten rüyamda görsem inanmayacağım bir olaydı ama oldu işte. Bu da konsol ve fiziksel oyun bulabilmek için bundan sonra distribütör ve spot mağazalarının eline bakacağımız anlamına geliyor. Bu durumda herhangi bir kalite probleminde de ilk muhatabımız artık Sony olmayacak. Distribütörlerin yönlendireceği teknik servislerle (daha doğrusu elektronikçilerle) yüz göz olacağız. "Bir şey olursa getir abi, senin garantin benim" dönemine geri dönüyoruz sizin anlayacağınız. DualSense'imin R2'si bozuldu, bana yenisini verin gibi kaprislerinize elveda diyebilirsiniz.

Bir diğer büyük kayıpsa oyunlarda yerelleştirme ve Türkçe desteğinde olacaktır. Sony ülkemizi büyük bir pazar olarak gördüğü için hakkını teslim edelim, bayağı bir yatırım yapmış, pek çok oyun dünyayla eş zamanlı olarak Türkçe destekli, hatta Türkçe seslendirmeli çıkmıştı. Sony'nin ülkeden çıkışıyla birlikte bu güzel olaya da veda edeceğiz ve ülkemize giriş yapacak olan oyunlar zamanında dayınızın size Almanya'dan getirdiği oyunlar gibi başka ülkeler için üretilmiş oyunlar olacak. İngilizce problemi yaşayan Playstation'cı dostların bir an önce dil kurslarına yazılmasını öneririm.

Bu durumdan en az etkilenecek olan tarafın PSN Türkiye olacağına inanıyorum. Halihazırda bu kadar çok kullanıcısı olan bir dijital platformu Sony kapatmayacaktır ama idaresi başka bir Orta Doğu ya da Avrupa ülkesine geçecektir büyük ihtimalle. *(Söylentiler Dubai diyor -Can)* Fiyatlandırma konusuysa eskisi kadar tatlı olmayacaktır, çünkü PSN Türkiye oyunların fiyatları dolara çevrildiğinde döviz endeksimiz yüzünden neredeyse en ucuz PSN bölgesi haline geldi. Yakın zamanda hem dijital oyunlarda hem de Plus paketlerinde büyük fiyat artışları olacaktır diye tahmin ediyorum, o yüzden gücünüz varsa fiyatlar artmadan yüklenin derim.

Şubat ayında PSVR2 lansmanı yapılacağı duyurulup, aynı gün içerisinde Türkçe PS5 reklamları bile çıkmışken Sony bu gerçeği bir süre daha inkâr edecektir normal olarak. Fakat bahsettikleri "optimizasyon" yıl içerisinde Playstation'ı da vuracaktır. Yıllardır elektronik mağazalarına girdiğimizde bizzat Sony garantili Playstation ürünleri bulabilmek, Türkçe destekli oyunlar oynamak, metrolarda reklamlarını görebilmek bir oyuncu olarak büyük bir keyif ve ayrıcalıktı fakat bu rüyanın da sonuna geliyoruz. Hayır zaten artık güzel bir şeyler olması konusunda umuda kesmiştim, güzel olanların da elimizden gidiyor olması gerçekten canımı sıkıyor artık…

AKIL FİKİR

UBISOFT NEREDE YANLIŞ YAPIYOR? NERELERDEN NERELERE GELMİŞİZ...

ENGİN VURAL



Oyun dünyası sürekli bir devinim, dönüşüm halinde. Bu dönüşümden oyun firmaları da payını alıyor. Bazıları büyüdükçe büyüyor, devasa boyutlara ulaşıyor. Bazı büyük stüdyolar, altın çağlarını geride bırakıp küçülmeye başlıyorlar; hatta bazıları neredeyse silinip gidecek hale geliyor. Arada sürpriz bir şekilde parlayan stüdyoları görüyoruz, şaşırtıcı bir şekilde çuvallayanları da gördüğümüz gibi. Oyuncular nezdinde prim yapan stüdyolar, oyuncuların nefretini kazanan stüdyolar, oyuncuları hayal kırıklığına uğratan stüdyolar… Birçok sıfat sıralayabiliriz. Ama bizi esas ilgilendiren kısmı bu durumun biz oyun severleri nasıl etkilediği.

Bu konunun pek çok boyutu var elbette. Oyun tercihlerimizin stüdyoların durumundan ne şekilde etkilendiği, piyasadaki oyun çeşitliliğinin artması veya azalması, oyun türlerinin popülerlik kazanması veya silinmeye yüz tutması… Burada da uzun bir liste saymak mümkün.

Bu konuların detaylarına girmeyeceğim, bu başka bir yazının konusu olabilir. Ama bunlarla ilintili bir konuyu gündeme getirmek niyetindeyim bugün: Ubisoft vakası.

Neden "Ubisoft vakası" gibi bir konu gündeme geldi benim için, hemen söyleyeyim. Geçtiğimiz günlerde sizinle OGZ Online üzerinden paylaştığımız bir haberde Ubisoft'un son 6 ayda 7 oyunu iptal ettiğinden ve Skull & Bones'u da bir kez daha ertelediğinden bahsetmiştik. Şirketin bu mali yılı yarım milyar doların üzerinde bir zararla kapatacak olması doğrudan doğruya oyuncuların derdi değil tabii ama bu işin sonunda yine etkilenecek olan bizler olacağız. Zaten son yıllarda da yaşadığımız aslında bu.

Ben çok sıkı bir Ubisoft takipçisiyim. Onlarca Ubisoft oyunu oynadığım, her yıl da en azından 1-2 Ubisoft oyununa el attığım göz önünde bulundurulacak olursa samimi birkaç eleştirimi dile getirmekte bir sakınca görmüyorum. Bu eleştiriler elbette Ubisoft'un umurunda olmayacak :) Ama olsun, yine de biz bize dertleşelim, fikirlerimizi paylaşalım istedim. Dolayısıyla sizler de bu konu hakkında yorumlarınızı paylaşırsanız memnun olurum.

Bu uzun giriş faslından sonra, artık esas konuya gelebiliriz: Ubisoft, nerede yanlış yapıyor?

Bu soruya cevap bulmak için öncelikle ortada yanlış olup olmadığını netleştirmek gerek. Sanıyorum bu konuda şüphe duyan fazla kişi yoktur aramızda. Zaten son yıllardaki tabloya bakılınca bir şeylerin yolunda gitmediği net bir şekilde anlaşılıyor. Erteleme üstüne ertelemeler, bir türlü çıkmak bilmeyen oyunlar, çıkıp hayal kırıklığı yaratanlar, şirketin yüz milyonlarca dolar zarar ediyor oluşu, duyurulup











iptal edilen oyunlar, duyurulmadan iptal edilen oyunlar… Bunlar yıllardır yakından takip ettiğimiz Ubisoft için hiç de olumlu işaretler değil.

Yiğidi öldürmeden hakkını da teslim etmek gerek; Ubisoft, halen tek kişilik senaryoya odaklanan oyunlar yapan, bizleri uzun saatler süren, içerikle dolup taşan oyunlarla buluşturmanın gayreti içerisinde. Bir yandan büyük markaları devam ettirip araya yenilerini de eklemeye çalışan bir stüdyo ve bu yönüyle de takdiri hak ettiğini söylemek mümkün. Zaten biraz da bu yüzden eleştirmeyi uygun buluyorum, sevdiğim bir stüdyonun bu şekilde bocalıyor olması hiç hoşuma gitmiyor.

Şimdi dilerseniz filmi biraz geriye saralım, bugünlere nasıl geldiğimize bir göz atalım. Guillemot kardeşler tarafından kurulan Ubisoft (aslında kuruluşundaki adıyla Ubi Soft), 1986 yılında sahneye çıkan bir firma. Ama oyun geliştirme faslında önemli bir mesafe kat etmeden önce, dağıtımcılık konusunda ilerlediklerini söyleyebiliriz. Electronic Arts, Sierra ve MicroProse ile yaptıkları anlaşmalar neticesinde 1993 itibariyle Fransa'nın en büyük video oyun dağıtımcısı haline gelmesi de bunu teyit ediyor.

Bir yandan oyun geliştirme işine de girişiyorlar tabii. 1995 yılında çıkış yapan Rayman, bu alandaki ilk adımlarından birisi olarak değerlendirilebilir. Bugüne kadar devam eden bir seri Rayman. Ama tabii Ubisoft'u oyun geliştiriciliği konusunda başka aşamalara taşıyacak hamlelerden birisi, yaptıkları satın alımlar oluyor. 2000 yılında Red Storm Entertainment'ın satın alınması ve bu sayede Tom Clancy oyunlarının haklarına sahip olmaları, bunun ardından da 2001 yılında The Learning Company'nin eğlence birimini satın alıp, Myst ve Prince of Persia gibi markaları bünyesine katması firmanın bu alanda ciddi bir atılım yapmasının da yolunu açıyor. Hem bu markalar için yapılan oyunlar hem Rayman serisinin devamı hem de araya sıkıştırdıkları Beyond Good & Evil gibi oyunlarla, oyun severlerin dikkatini çekmeyi başarıyor ve artık kendinden söz ettiren bir firma haline geliyorlar.

2004 yılında, Crytek tarafından geliştirilen Far Cry'ın yayınlanması da Ubisoft için önemli bir adım; sonrasında marka haklarının da satın alınmasıyla birlikte firma ilerleyen dönemlerdeki ana serilerden birisi olacak bir markaya kavuşuyor.

Bir sonraki aşamaysa 2007 yılında yeni bir markayla karşımıza çıkmaları. Aslında yolculuğuna Prince of Persia serisinin bir oyunu olarak başlayıp sonra yepyeni bir seri haline gelen bir marka. Bildiniz, tebrikler! Assassin's Creed'den bahsediyoruz. Ubisoft'un o büyük dönüşümünün en önemli parçalarından birisi de elbette Assassin's Creed serisi.

Bu dönemde Ubisoft'un sıçrama yapmaya başladığını söyleyebiliriz. Ellerindeki serileri adım adım büyütüp oyun dünyasının önde gelen stüdyolarından biri haline geldiler. Bu süreçte başarılı bir şekilde hayata geçirdikleri şeylerle oyun severlerin ilgisini çekmeyi başardılar ve bu da uzun soluklu projeleri hayata geçirmek konusunda ellerini rahatlattı.

Bir kere açık dünya formülünün oyun dünyasında bu kadar popüler hale gelmesinde Ubisoft'un büyük bir payı olduğunu söylemek gerek -ki Far Cry burada ilk akla gelebilecek serilerden birisi. Onun haricinde de diğer serileriyle bu tabloyu desteklemeye devam ettiler.

Bunun yanında Ubisoft, AC serisiyle de "büyük anlatı" formülünü devreye soktu. 15 yıl boyunca çıkan oyunlar bizi binlerce yıllık bir zaman dilimine yayılan onlarca farklı hikâyeye ortak ederken, arka planda Tapınakçıklar ile Suikastçılar mücadelesini anlattı, anlatmaya da devam ediyor.

Splinter Cell serisi bir dönemler Metal Gear Solid serisine çok ciddi bir rakip oldu. Gizlilik aksiyon oyunları konusunda da Ubisoft rüştünü ispat etmişti diyebiliriz yani. Bunun yanında Tom Clancy markasını farklı serilerle de zenginleştirmeye çalıştılar. İlk Rainbow Six oyunu çıktığında





aklımızı nasıl başımızdan almış, bizleri kendisine nasıl da hayran bırakmıştı! Bir operasyonu baştan sona planlamak, ilmek ilmek dokumak, her bir detayı göz önünde bulundurup her ihtimali hesap etmeye çalışmak, bütün bunların sonunda bir hata ile bütün planın yıkılıp gittiğini görüp ekrana yaşlı gözlerle bakmak… :) Bir dönemler Ghost Recon serisinin ne kadar da sevilen, takip edilen bir seri haline geldiğini hatırlayalım.

Just Dance ve Rocksmith serileriyle müzik sever oyunculara hitap edip, Settlers ve Anno ile de strateji severleri unutmadılar.

Bu serilerin her birisi için ayrı ayrı övgü cümleleri kurulabilir. Ama şimdi yavaş yavaş günümüze gelelim ve "Ne oldu da işler ters gitmeye başladı?" sorusuna cevap arayalım.

Bana kalırsa sorunların başında "seri üretim" mantığının baskın bir hale gelmesi, uzun soluklu bir şeyler yaratmak yerine hızlı hızlı oyunlar çıkarıp firmanın yıllık cirosunu yeni zirvelere taşımak gayreti geliyor. Bu hamleyle Ubisoft kendi topuklarına sıkmış oldu. Özgün oyunlar çıkarmak yerine daha önceki dönemlerde tutmuş formülleri tekrar tekrar kullanıp birbirinin kopyası oyunlar çıkarmaya başladılar.

Bir noktada da oyun severlerin bu gidişe tepki göstermesi kaçınılmazdı; nitekim öyle de oldu. Ubisoft ise durumun böyle olduğunu yüzlerce milyon harcadığı oyunları satamamaya, yıl sonu bilançosu kırmızıya dönmeye başladığında anladı. Ama bundan gerekli dersleri çıkardılar mı, o konuda emin olamıyorum.

Bana göre Ubisoft'un yaptığı bir başka hata, geçmişte oyun severlerin beğenisini kazanmış serileri yıllar sürecek bir kış uykusuna yatırmaları oldu. Splinter Cell, Prince of Persia ve hatta Heroes of Might & Magic bu konuda ilk akla gelenler. Ubisoft da sonunda böyle olduğuna kanaat getirmiş olsa gerek, bu serileri diriltmeye karar verdi. *(Heroes konusunda hâlâ gıklarının çıkmamasına aklıma geldikçe içerliyorum ben. -Can)* Ama orada da hataların ardı arkası kesilmedi. Mobil oyun mu yapsak, VR mı çıkarsak, yeniden yapımla mı dönsek derken işler iyice sarpa sardı. Halbuki yapılabilecek çok basit bir şey vardı: "Köklere dönüş". Zaten bana kalırsa Ubisoft'un içinde bulunduğu krizden çıkış formülü de tam olarak bu.

Ubisoft, ellerindeki markaların suyunu çıkarmak konusunda mahir. Buna bir de popülerlik kazanan bir alan varsa o rüzgâra kapılıp gitmelerini de ekleyelim. Buyurun size gül gibi bir hata daha!

Mobil oyunlarla, VR projelerle heba edilen kaynaklar ve harcanan zaman Ubisoft'un ayaklarına vurulan prangalardan birisi haline geldi. Sadece mobil ve VR da değil tabii mesele. Örneğin, Battle Royale vakası. Baktılar bu tür popülerlik kazandı, olmayacak iş yapıp Ghost Recon için bir BR oyunu geliştirmeye karar verdiler. "Oyun servisi" düzenli bir gelir kaynağı olabileceğini düşündürüyor, hemen buraya el atmaya kalktılar. Rekabetçi çevrimiçi oyunlardan geri kalmayalım. Apex Legends, Valorant var, Ubisoft'un niye böyle bir oyunu olmasın? Alın size Hyper Scape! Peki sonra ne oldu? Oyunun fişini çektiler. Bunca emek, insan kaynağı, para, zaman boşa gitti. Halbuki zaten ellerinde Rainbow Six: Siege gibi bir oyun var. Yıllardır başarılı bir şekilde yoluna devam ediyor. Ne diye başka maceralara açılırsınız ki?

Bu noktada aslında elimizde iyi bir örnekler de var. Mesela, Immortals Fenyx Rising. Evet, bu da aslında "Kendi Zelda oyunumuzu yapalım, Nintendo haricindeki platformlara da Zelda gibi bir oyun getirelim" gibi bir düşünceyle hayata geçirildiği belli olan bir proje. Ama en azından burada derslerine iyi çalışıp oyuncuların beklentilerini karşılayabilecekleri bir oyun çıkarmayı başardılar. Buradan Ubisoft adına çıkarılması gereken dersler var belli ki.

Ek paketler, sezon içerikleri meselesi işin ayrı bir boyutu. Burada iyi yaptıkları şeyler de var tabii, haklarını teslim etmem lazım. Ek paketlerle oyunları zenginleştirmeyi, oyunun ömrünü uzatmayı başarıyorlar. Ama burada da daha uzun süreli para akışının ana hedef olduğu, bu nedenle de her geçen yıl ana oyunların zayıfladığı, bunu ek paketlerle toparlamaya çalıştıkları bir tabloyla karşı karşıya kaldığımızı düşünüyorum.

Ayrıca, Ubisoft'un (diğer pek çok firmanın da yaptığı gibi) güncellemeler ve ek paketleri bir taktik araç haline getirdiğini



de söylemek mümkün. Oyunu erkenden çıkaralım, hataları sonradan düzeltir, eksik içerikleri sonradan ilave eder, zaman içerisinde oyunu toparlarız. Ne güzel formül öyle değil mi! Hem böylece kalite kontrol süreçleri için de fazla masraf yapmamış oluruz, nasıl olsa oyuncular var, onlara QA tester muamelesi yapabiliriz; hem üstüne bir de para veriyorlar, daha ne isteriz ki!

Oyuncular en başından, daha ilk anda iyi bir oyun oynamayı hak ediyorlar. Parasını verdiğimiz bir ürünün eksik olması ne kadar kabul edilebilir bir durum? Marketten sipariş verseniz, ürünler eksik gelse ama biz onu sonradan tamamlayacağız deseler nasıl bir tepki verirsiniz? Ya da birkaç kıyafet sipariş etseniz, içlerinden bazıları gelmese, bazıları defolu gelse, muhatabınız da eksikleri sonradan gönderip sökük olanları da önümüzdeki günlerde dikeceğiz deseler? Bence artık oyunlar konusunda da net bir tavır sergilemenin vakti geldi de geçiyor bile.

Bir de ek paket olacakken oyun haline getirmeye çalıştıkları oyunlar var tabii. Bildiniz, Skull & Bones'tan bahsediyorum. Ubisoft'un ciddi hatalarından birisi de belirli bir oyun içerisinde beğenilen bir özellik olduğunda bunu oyun haline getirip etinden sütünden faydalanmak istemesi. AC içerisinde gemileri kullanmak, deniz savaşlarına girmek oyuncuların hoşuna mı gitti, hemen bunu ayrı bir oyun haline getirelim o zaman!

Hazır Skull & Bones'tan söz açılmışken, erteleme üstüne ertelemelerle tam bir kısırdöngüye hapsolan projelerinden bahsetmek gerek. Burada Skull & Bones'un yanına Prince of Persia: The Sands of Time Remake ve Beyond Good & Evil 2 gibi örnekler ekleyebiliriz. Oyuncuların beklentilerinin anlaşılmadığı, projelerin el değiştirip durduğu, el değiştirmeyenlerin



de fikir değişiklikleriyle işi başa sarıp durduğu örnekler bunlar. Beyond Good & Evil 2, başta bizleri çok heveslendirdi; sonra da hem uzayıp giden geliştirme süreciyle hem de oyuncuların çok da arzu etmediği bir şeye dönüşme ihtimalinin ortaya çıkışıyla büyük bir hayal kırıklığına dönüştü. Çıkışında bu tabloyu tersine çevirmesi mümkün mü, bilemiyorum. Oyuna dair emin olduğumuz tek şey, eğer olur da bir gün çıkış yapabilirse, duyurulduğu tarih ile çıkış yaptığı tarih arasındaki süreyle bir rekora imza atacak.

Bir de işleyen formülleri bozmaları var -ki o da başlı başına bir vaka. Mesela her yıl çıkardığınız Just Dance gibi bir oyun var. Öyle ya da böyle satıyorsunuz. Milyonlarca oyuncunuz var. Çok fazla uğraştırmıyor da. Yeni parçalarla güncelleyip çıkarıyorsunuz oyunu. Peki bu oyunla bile hayal kırıklığı yaratmayı nasıl başarırsınız? Çok kolay. Daha önceden desteklenen kamera özelliğini oyundan çıkarırsınız, olur biter! Bir de abonelik sistemini ön plana çıkarırsınız; ana oyun içinde 15-20 parça yer alır, geri kalan onlarca parçayı abonelik duvarının ardına saklarsınız, tamam işte! Kamera desteği bu kadar mı önemli diye düşünenler olabilir aranızda. Evet, benim için önemli. Çünkü bu bana başka bir mesaj veriyor. Oyuna ve oyunculara yeterince önem verilmediğini, bu kadar basit bir şey için bile uğraşılmadığını düşünüyorum böyle bir durumla karşı karşıya kalınca. Neden elimizde cep telefonlarıyla dans edip durmamız gerekiyor? Çünkü kamera için uğraşmak istememiş Ubisoft! Ama her yıl özünde ek içerik olan bir paketi tam oyun fiyatına satmakta bir beis görmüyorlar. Ben de bir oyuncu olarak bu parayı vereceksem, karşılığında bir oyun görmeyi bekliyorum doğal olarak, bir ek paket değil.



Bu eleştirilerimin ardı arkası kesilmeyecek belli ki, bir noktada durup toparlamam lazım. Peki, bu noktada Ubisoft'un ne yapması lazım? Daha önce de belirttiğim gibi, köklerine dönmeleri gerekir diye düşünüyorum. Basit düşünmeye başlayacaklar. Yaratıcı yönlerini bir kez daha ön plana çıkaracaklar. Bu liste uzayıp gider ama temelde varacağım nokta üç aşağı beş yukarı aynı yere çıkıyor. Oyunculara kulak verecekler. Oyuncular ne istiyor ne istemiyor, bunu göz önünde bulundurup projelerini buna uygun bir şekilde biçimlendirecekler.

Böyle bir yol benimserler mi, bilemiyorum. Fakat, Ubisoft'un bir yol ayrımında olduğuna şüphe yok. Bundan sonra nasıl bir noktaya varacakları, tam olarak bu dönemlerde yaptıkları tercihlerle şekillenecek.

BU AY NE OLDU?

"Ocak ayı Türk oyuncuları üzen bir ay oldu desem yalan olmaz. Steam'de fiyatların artmasını bekliyorduk ama güvenilir kaleler bir bir düştü ve bazı yayıncılarda fahiş fiyat artışları gördük. Bakın açıkça söylüyorum, kimse Steam'i veya yayıncıları suçlamasın, bu halde olmamızın sorumluları onlar değil. Hele yarın öbür gün "Türk Lirası'nın değer kaybetmesi lazım" diyenler göreve devam ederse bu korkunç fiyatları bile mumla ararız. O yüzden hepimizin akıllı olmasında büyük fayda var."

Şubat sayısı için yazdığım yazıya yukarıdaki cümlelerle başlamıştım ama deprem felaketi bunların büyük bir kısmını anlamsız kıldı… Hepsini değil ama. Aksine, gördük ki son cümle daha da bir anlam kazandı. Akıllı olacağız ki bir daha bu seviyede bir çaresizlik yaşanmasına olanak sağlamayacağız. ■ **ESER**

OCAK **3**



Elden Ring, sadece birçok GOTY kazanmakla kalmadı, bir de GOAT oluverdi. Elden Ring ay sonu itibariyle toplam 409 GOTY ödülü ile erişilmesi güç bir rekorun sahibi oldu. Bundan önce en çok GOTY toplayan oyun 322 ödülle The Last of Us Part 2 idi. Yılın bir diğer müthiş oyunu God of War: Ragnarök ise yılı 98 GOTY ödülüyle kapadı.

OCAK **6**



Başta da dedim, bu ay ardı ardına zam haberleri aldık. Bunu bir kez daha yazıyorum ki herkes durumun vahametinin farkına varsın. Tam olarak bu gün Ubisoft oyunlarının fiyatı katlandı, son Assassin's Creed oyunları 699 TL'ye, 9 senelik The Crew bile 394 TL'ye çıktı. Ek paketlerle birlikte dört haneli rakamlara hoş geldin Ubisoft bebek.

OCAK **10**

F1 Manager 2022'nin beklenenin altında satması Frontier Developments'ı ve yatırımcılarını vurdu. Firmanın hisseleri satış açıklamalarının ardından bir anda %40 değer kaybetti, yani düşünsenize paranızın yarısı bir anda buhar oluyor hem de tek bir oyun yüzünden. Frontier, F1 Manager ile yeni bir seriye başlamak istemişti ama devamı gelir mi artık bilinmez.

OCAK **12**



Ubisoft Skull & Bones yoluyla bizimle eğlenmeye devam ediyor. Oyun sürekli olarak "kesin" çıkış tarihine kavuşuyor, sonra da o tarihe kısa bir süre kalınca erteleniyor. Güya 2022 Kasım ayında çıkacaktı, sonra 9 Mart dendi, iki ay kala "yok ya, mart da değil, bekleyin siz anacım" dedi Ubisoft. Hatta o arada henüz duyurmadıkları üç oyunu da iptal etmişler.

OCAK **23**



Hey gidi Square Enix! Sen kalk, Marvel's Avengers gibi dev bir markanın oyununu yap ve eline yüzüne bulaştır. Demek ki neymiş, servis oyunu takıntısı güzel bir şey değilmiş. Demek ki neymiş, oyuncular çevrimiçi oyun takıntısına çok da olumlu yaklaşmıyormuş. 31 Mart'ta oyuna son güncelleme gelecek ve bundan sonra da başka içerik veya özellik eklenmeyecek, kısacası tüm destek bu tarihte sonlanmış olacak.

OCAK **26**

Madem ki 17,000 TL'niz var, boş verin Playstation 5'i, boş verin Xbox Series X'i. Size Steam'in yeni oyunlarından The Hidden and Unknown'u verelim. 2 saatten kısa süren oyunu isterseniz iade de edebiliyorsunuz üstelik, geliştiricisi her türlü konforunuzu düşünmüş. "Kendi hayatımı kuruşlar için satamam" diyor ThePro, haksız da sayılmaz.

OCAK **29**

The Last of Us oyununda Tess rolünü canlandıran ünlü aktris Annie Wersching, 45 yaşında kansere yeni düşerek aramızdan ayrıldı. Kendisi 24 dizisindeki Renee Walker, The Vampire Diaries'te Lily Salvatore ve Star Trek: Picard dizisindeki Borg Queen rolleriyle de tanınıyordu. Bu da ayın bir diğer üzücü haberi işte. Hayat kısa.



OCAK **30**



Aaa, o da nesi, zam haberi mi? CD Projekt Red vurdu ve gol oldu sevgili dostlar, artık The Witcher 3'ü öyle sudan ucuza almak yok. Vereceksiniz 250 TL'yi. Cyberpunk 2077 mi? 500 TL lütfen. Bir kale daha böylece yıkılmış oldu.

OCAK **31**



Nasıl yani, zam haberi mi? Yok artık öyle sudan ucu… Ah pardon, bunun aynısını yazmıştım di mi ben? Microsoft da oyunlarına zam yaptı. Hatta bazı oyunlara %1000 zam yaptılar önce, sonra "abarttık yav" diyerek %600 civarına çektiler. Mesela Gears 5 önce 61 TL'den 669 TL'ye çıktı, sonra 399 TL'ye indi. Her türlü can sıkıcı.

ŞUBAT **2**

Redfall oyunu tek kişilik oynamak için bile internete bağlı olmanın zorunlu olacağını açıkladı. Şubat ayına bu tatsız haberle başladık, ayı yine benzer biçimde Suicide Squad: Kill the Justice League'in de internetsiz oynanamayacağı haberiyle kapadık. Yav ben tek başıma oyun oynayacağım, size ne? Benim neden çevrimdışı oynama hakkımı elimden alıyorsunuz?



ŞUBAT **13**

Double Fine, Psychonauts 2'nin yapım aşamasını anlatan belgeselini 32 bölüm haline yayınladı. Belgesel baştan sona tam tamına 22 saat sürüyor! Ama ilk fikir aşamasından başlayan bu belgeseli izlemek o kadar keyifli, o kadar eğlenceli ki başka bir dizi izleyeceğinize oturup bunu izleyin vallahi. Pişman olma ihtimali sıfır.

ŞUBAT **20**

Firaxis Civilization 7'nin resmen geliştirilmekte olduğunu duyurarak Civilization hayranlarını heyecanlandırdı. Civ 6 2016 yılında çıkmıştı ve altı senedir de düzenli olarak DLC'ler ve ek paketlerle desteklendi, artık yeni oyunun zamanı gelmişti. Tabii ben böyle diyorum ama oyunun çıkışına bir seneden uzun bir süre olduğu da garanti.

ŞUBAT **23**

Ukrayna Microsoft, Sony ve Valve'den Atomic Heart'ı satıştan kaldırmalarını istedi; zaten geriye de başka platform kalmıyor. Oyunun toksisitesinden şikayetçi olan Ukrayna hükümeti ayrıca "kişisel verilerimizi toplayıp Rusya'daki üçüncü taraflara aktarabilir" diyerek de biraz paranoyak bir yaklaşım sergilemiş. Rusya'nın Ukrayna'yı işgali haksız ve tatsız, savaşın bir an önce sonlanması lazım ama bunun acısını Ukraynalı ya da Rus oyun geliştiricilerinden de çıkarmamak lazım.

ŞUBAT **23**

O oyun dünyasının dev isimlerinden biri. "Resident Evil denince aklaaa, hemen onun adı gelir!" bile denebilecek bir kişi. The Evil Within serisinin yaratıcısı, Tango Gameworks'ün kurucusu ve CEO'su Shinji Mikami stüdyodan ayrılmaya karar verdiğini açıkladı. Geçiş önümüzdeki haftalarda yapılacak, Mikami'nin kendisine nasıl bir yol çizeceği ise şu an için belirsiz.

184

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Cats and the Other Lives	7	-
Chained Echoes	9	91
Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion	8	83
Destiny 2 - Season of the Seraph (UPDT)	-	-
Evil West	6	73
High on Life	8	69
Marvel's Midnight Suns	8.5	82
Need For Speed Unbound	8	73
Star Ocean: The Divine Force	6.5	70
Tactics Ogre: Reborn	8.5	85
The Callisto Protocol	7.5	69
The Oregon Trail	7	-
Warhammer 40.000: Darktide	8	74
Warhammer 40.000: Shootas, Blood & Teef	7.5	78
World of Warcraft: Dragonflight	8.5	82



İNCELEMELERDE BU AY

OGZ TAKIMI



CEVDET EMRE KIZILCAN

Ben inşaat mühendisliği öğrencisiyim ve biliyor musunuz derslerde bize en çok bahsedilen şeylerden biri "karar vericiler". Siz ne kadar iyi tasarım yaparsanız yapın bu birtakım karar vericiler projenizin üzerini kalın çizgilerle çizebilir ve kendi bildiğini okuyabilirmiş. Yani benim de çok haberim yok, derslerden öğrendiğim kadarıyla anlatıyorum. Mesela raylı sistem olarak tasarlanan istasyonlar yerel seçimlere yetişsin diye lastik tekerlekli bir forma sokulabilirmiş bu karar vericiler tarafından. Üstelik bu kadar da değilmiş. Kim olduklarını bilmediğim bu karar vericiler kimi zaman seçim vaadi olarak hiçbir yönetmeliğe uymayan binaları affedermiş. Yani doğru mu anladım kestiremiyorum ama bu karar vericiler sanırım bizim için doğru ve güvenli olanını yapmak yerine kendilerine fayda sağlayan şeyi yaparmış.

SAYILARLA

+9999
Karar vericiler tarafından üzeri kalınca çizilen proje sayısı

14
Karar vericilerin tasarımı değiştirmesi nedeniyle form değiştirmek zorunda olan istasyon sayısı

8
Karar vericilerin kaç kere bina affettiğinin sayısı

ÜÇ ÖNERİ

- **Tales from Borderlands:** Oyun dünyasında karar vermek zorunda olduğunuz birçok yapım var evet ama Tales from Borderlands gerçekten de güzel bir karar verme mekanizmasına sahip olan oyunlardan. Seriyi bilmiyorsanız bile eğleneceğinize eminim. En azından yanlış herhangi bir karar almazsınız.
- **Democracy 4:** Halkınızın dediklerine kulak verin, kimi ne kadar vergilendireceğinize karar verin ve tabii ki de her şeyi hukuk çerçevesinde yapın. Uyuşturucuyu legalize etmek mi? Neden olmasın ki vergilendirilmiş kazanç kutsaldır ne de olsa. Ya da polislere tam yetki mi versek? Yok, sadece birkaç üniversite öğrencisine yetecek kadar. . .
- **Tropico 6:** Ya da boş verin, yeniden seçilebilecek miyim kaygısı olmadan istediğiniz her şeyi tek tıkla yapıverin.



ONUR KAYA

Hayatımda ne varsa öncekinin devamı çünkü; ülke "daha kötü olmaz" dedikçe daha kötü oluyor, ruh halim "daha kötü olmaz" dedikçe daha kötü oluyor, kısır döngülerim ve kısır ekonomi potansiyel namına neyim varsa hepsini erozyona uğratıyor falan… Özelden genele bakarsak da başımız sağ olsun arkadaşlar, gerçi sağ kalanlar olarak başımız anca sağ olabilir, mutlu ve huzurlu olamayacağı kesinleşti gibi artık. Genelden özele geri dönersek de ben, ufak tefek, sevecen, çiçek aşığı teyzeciğimi kansere kaybettim. Devlet karayolunun yüksele yüksele aşağısında bıraktığı, 70 senelik çiftlik evinde ailecek son demlerini yaşadığımız pastoral düşümüzün son bekçisiydi kendisi. İronik bir şekilde sağlık kaygıları sebebiyle taşındığı ufak ama yeni evinde üç gün yaşayabildi. Bırakıp gittiği, çocukluğumdan geriye kalan tek şey olan ihtiyar çiftlik ise şimdi boş; dedemin sittin sene evvel kargıdan düzdüğü kemiklerini teşhir eder halde yıkılmayı bekliyor. Ama hey, en azından nihayet PC'mi yeniledim!!??

SAYILARLA

93
Tahminimden çok daha uzun süren memleket ziyaretim sırasında oyun oynamadan geçirdiğim gün sayısı.

8
Eski bilgisayarımın emeklilik yaşı. Yakınlarda macununu değiştirmediğim için işlemci fazla ısınıyor falan ama bakmayın, hâlâ göreve hazır.

0
Görevine uygunluğunu sorgulayıp olmadığını gördüğünde istifa edecek sorumluluk duygusuna sahip görevli sayısı. Ne görevlisi diye bana sormayın, söyleyemem.

ÜÇ ÖNERİ

- **Pathologic 2:** Yoğun bir atmosferi, muhteşem bir anlatım ve muazzam mekaniklerle, zamana karşı yarıştığınız, bozkır mitleriyle boğuştuğunuz eşsiz bir oyunda tecrübe etmekten çekinmezseniz adresiniz.
- **Manifold Garden:** Aldous Huxley'yi gururlandıracak kadar Algının Kapıları'ndan fırlamış bir bulmaca oyunu oynamak isterseniz uğramanız gereken durak.
- **Civilization VI:** Kanuni'nin yaşlı ve nedense fazlasıyla kavruk bir versiyonunu görmek isterseniz göz atmanız gereken, son kertede bir külliyat.



Sen ispiklemezsen, ben ispiklemezsem elbet biri ispikler



CHILDREN OF SILENTOWN

Kim korkar hain canavardan?

ESER GÜVEN

Bir kasaba düşünün. Bu kasabada bağırmak yasak. Hatta yüksek sesle konuşmak bile yasak. Çünkü kasabayı çevreleyen ormanda canavarlar var. Çocuklar gürültü yapamıyor, aksi halde hemen büyüklerin korku ve kızgınlık dolu bakışlarıyla karşılaşıyorlar. Ya canavarlar duyduysa? Ya yine aramızdan birini alıp götürürlerse?

Evet, bu kasabada sürekli olarak birileri kayboluyor ve kendilerinden bir daha asla haber alınamıyor. Kasabadaki panoda kaybolanların resimleri asılı. Bu resimlerin asılma sebebiyse "kayıp aranıyor" değil, "o da kayboldu" diyebilmek. Çünkü büyükler bir kişi ortadan kayboldu mu o işin peşini bırakıyorlar. Bu konuda soru sormak bile yasak.

Bu kişiler nereye kayboluyor, neden kimse onları aramaya çalışmıyor, ormandan neden bu kadar ödü kopuyor insanların, büyükler çocukların sorularına neden asla cevap vermiyor, Lucy'nin geceleri gördüğü kabusların anlamı ne? İşte *Children of Silentown*'ın özünde bu sorular ve cevap arayışı yatıyor.

Lucy çok tatlış bir kız. Sesi çok güzel, annesi gibi o da şarkı söylemeyi seviyor. Kasabada bir sürü arkadaşı var; Kara, Güneş, Mavi, Kızıl, Gümüş… Günlerini kimi zaman mümkün olduğunca sessiz biçimde saklambaç oynayarak, kimi zaman birbirlerine cesaret meydan okumaları yaparak geçiriyorlar. İş kaybolanları sorgulamaya gelinceyse hiçbirisinin ağzını bıçak açmıyor, büyükleri öyle tembihlemiş çünkü. Lucy hariç. Lucy merak ediyor. Neden her gece kâbus gördüğünü, ormandan gelen seslerin sebebini merak ediyor. Sonrasındaysa bir olay oluyor (merak etmeyin, spoilersız bir yazı bu) ve Lucy'nin artık ormana girip de kendi cevaplarını aramaktan başka seçeneği kalmıyor.

Children of Silentown, adeta bir Tim Burton animasyonu gibi görünen, oldukça sürükleyici bir point and click macera oyunu. Ben "sürükleyici" kelimesini öyle rastgele kullanmayı sevmem. Oyunu bir gün içinde 8 saat oynayarak bitirdim ve sürekli olarak da yukarıdaki sorduğum soruların cevaplarını merak ede ede oynadım. Hele ki ikinci bölümle birlikte oyunun tonu iyice karanlıklaşınca aldığım keyif de bayağı arttı diyebilirim.

Oyunun grafikleri gerçekten de çok çekici, zaten demosunu oynadığımda da bunun özel bir oyun olduğunu anlamıştım. Karakterlerin, özellikle de çocukların hem sevimli hem de ürkütücü bir görünümleri var (bunu gözlerden anlayabilirsiniz zaten). Kâbus sahnelerinin çizim tarzı ve iç gıdıklayıcı temaları da oyunun bu karanlık havasına nefis bir katkı sağlıyor.

Aslında bu oyun hayatına bir kısa animasyon olarak başlamış, sonrasındaysa geliştirici Elf Games ve çizim stüdyosu Luna2 bunu interaktif bir medyaya taşıma kararı vermişler ve ortaya *Children of Silentown* çıkmış. Bu sürecin en dikkat çekici yanlarından biri de oyunun küçük bir ekip tarafından, diğer asıl işlerinden arta kalan boş zamanlarda geliştirilmiş olması. Proje yavaş yavaş olgunlaşmış ve sonuç da bence tüm bu çabaya değmiş. Oyunun





tüm grafiklerinde bu çabanın, tutkunun ve ilham kaynaklarının izlerini görmek mümkün.

Elbette bir macera oyununu sadece grafikler üzerinden değerlendirmek olmaz. *Children of Silentown*'ın kolay başlayıp zora doğru giden bulmaca yapısı benim çok hoşuma gitti. Özellikle oyunun sonlarına doğru ormandaki bulmacalar, hatta bir ara *Oddworld*'ü çağrıştıran kontrol mekanikleri (bunu görünce anlayacaksınız) çok tatlı bir dokunuş olmuş.

Sadece bu da değil, *Children of Silentown*'ı diğer benzer macera oyunlarından ayıran bir şey daha var: Şarkılar. Şöyle ki oyun dünyasında bazı sesler (veya şarkılar) duyduğunuzda nota öğreniyorsunuz ve Lucy bu notayı defterine not alıyor. Bir şarkının üç notasını öğrendiğinizdeyse o şarkıyı söylemeye başlayabiliyorsunuz. Örneğin bir şarkı insanların anılarını hatırlamasını (ve dillerinin çözülmesini) sağlarken, bir diğeri benzer bir etkiyi eşyalar üzerinde yaratıyor. Şarkıları doğru yerde kullanmak da oyunda ilerlemenin anahtar noktalarından biri. Şarkıyı kullandığınızdaysa ekstra bir bulmaca çözmeniz gerekiyor, her şarkının ilgili bulmaca türü birbirinden farklı.

Lucy'nin öğrenebileceği toplam 4 şarkı var, bunlardan üçü hikâye için gerekli, biriyse bonus. Bildiğiniz şarkılar oyunun sonunu da doğrudan etkiliyor; yani toplam 4 farklı sonu olan bir oyun *Children of Silentown*.

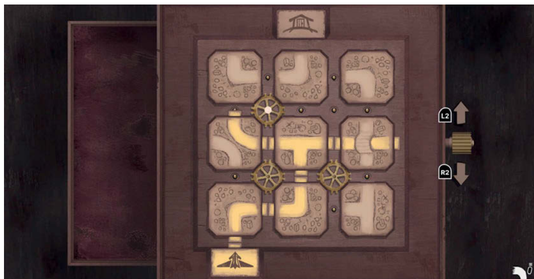
Oyuna dair tek ciddi eleştirim de işte bu şarkı bulmacalarında yatıyor aslında. İkinci şarkının bulmacasını ben biraz sıkıcı buldum (tablaya dişli yerleştirip panoları döndürerek yol oluşturmaya çalışıyorsunuz). Oyunun özellikle de sonlarına doğru bu şarkıyı kullanmak gereken yerlerin artması ve her seferinde sıkıcı bulduğum bu bulmaca türüyle uğraşmak zorunda kalmak pek hoşuma gitmedi. Bir de bu bulmacalar da git gide zorlaştığı için bir ara cidden bunaldım. Bu bulmacaları es geçme veya yardım alma şansı da olmadığı için "Ya bu yol bulmacasını çözersin ya da bu diyardan gidersin" demişler. Ama hikâyeyi de merak edince katlandık, o kadar kusur kadı kızında da olur diyelim. Tahminimce ileriki günlerde bununla ilgili bir yama yayınlanır.

Bir de çıkartma meselesi var bakın, onu da unutmayayım. Oyunda çeşitli eşyaları incelediğinizde veya bazı bulmacaları çözdüğünüzde çıkartma buluyorsunuz ve Lucy bunları defterine yapıştırıyor. Her çıkartma beraberinde bir de başarım getiriyor. Ben güya incelemedik, dokunmadık yer bırakmadığımı düşünüyordum; oyun bitince bir de baktım 6 tane çıkartmam eksik! Bunları nasıl, nerede ıskaladığımı inanın bilmiyorum ama bulmaya kararlıyım. Zaten oyunu bitirdiğinizde bunun için New Game+ açılıyor, böylece eksiklerinizi tamamlayabiliyorsunuz. Diğer sonları görmek için zaten bir kez daha oynamayı planlıyordum, bu da bahanesi oldu.

Son olarak *Children of Silentown*'un tamamen Türkçe destekli olduğunu da ekleyeyim. Çevirisini AiBell üstlenmiş ve ben ortaya çıkardıkları işi bir hayli beğendim. Birkaç yerde ufak tefek hatalar vardı (kiraz ile vişneyi karıştırmak gibi) ama genel olarak başarılı bir çeviri ve oyunu Türkçe oynamak gayet keyifliydi.



Şimdi bu insanlar canavardan korkmasın da n'apsın?







- Oyunun grafikleri gerçekten de nefis
- Özellikle de çocuk karakterleri sevmemek mümkün değil
- Kısık Göz ne tatlı bir pisicik öyle
- Nota ve çıkartma toplama mantığı ayrı bir hava vermiş
- Farklı sonları ve NG+ olması güzel
- Oyunun sonunda çalan müziği aşırı beğendim

−

- Yol bulmacası gereğinden fazla kullanılmış ve sıkıcı
- Müzikleri kendini çok fazla tekrar ediyor
- Takılınca yardım alma şansınız yok

8



Son Karar

Children of Silentown göz alıcı el çizimi grafikler eşliğinde oldukça sürükleyici ve merak uyandıran bir hikaye anlatıyor. Bazı bulmacaları şarkı söyleyerek çözme mekaniği oyuna hoş bir yenilik katmış (Loom'a buradan selam olsun) ve her ne kadar bir bulmaca türüyle ilgili sıkıntı yaşatsa da genel olarak bu türü seven oyuncuları tatmin edici bir ilerleyişe sahip olduğunu rahatça söyleyebilirim.

TÜR: Point'n'click macera | **YAPIM:** Elf Games, Luna2 Studio | **DAĞITIM:** Daedelic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 190₺ (Steam)

DREAD TEMPLAR

Önemli olan uzunluğu değil...

ANTON SEMCHENKO







Bakın, şimdi çok klişe iki şey söyleyeceğim: Bir şeyin değerini kaybedince anlıyorsunuz ve zaman en değerli şeyiniz. Ne kadar bayağı da olsa bu gerçekleri bana hatırlattığı için Dread Templar'a bir adet teşekkürü borç bilirim.

12 saat... Ne yaparsam yapayım geriye alamayacağım 12 saatim kayıp gitti elimden. Oyuna başlamadan önce CSS öğrenip internet sitem için istediğim gibi bir tema yapasım gelmişti ve güzel bir kurs bulmuştum. Kursun toplam süresi 7.5 saat. Şu anda mutlu mesut bir şekilde CSS'i çözmüş hayalimdeki temayı yazıyor olabilirdim. Bunun yerine 12 saatimi Dread Templar'a kurban ettim... Her şey bu incelemeyi yazmak içindi. Her şey siz, değerli Oyungezer'lerimiz için! Bu fedakarlığımı unutmayın!

Boomer-shooter zanaati

Dread Templar eski usul bir FPS ya da gençlerin tabiriyle boomer-shooter. Çok kompleks bir oyun türü değil kendisi. Retro grafikleri, abartı kan efektlerini ve haddinden güçlü bir pompalıyı ekledin mi tamam zaten. Üstüne bir de bol sayıda renk renk anahtarların olduğu, labirent gibi birkaç bölüm tasarladığın an biter bu iş.

İlk bakışta Dread Templar bunları gayet güzel becermiş. Quake'i kıskandıracak kadar hızlı hareket eden karakterimizi yönetmek oldukça zevkli. Dash atarak düşmanların etrafında daireler çizmek, çift katanamızı birleştirip bir mızrak gibi kullanmak, dibimize gelenlerin kafalarına kafalarına pompalıyla sıkmak ve bütün bunları metal müzik eşliğinde yapmak oldukça eğlenceli. Ama yaklaşık üçüncü saatte oyunun bundan ibaret olduğunu fark ediyor ve sıkılmaya başlıyorsunuz.

Diyebilirsiniz ki bir boomer-shooter'dan başka ne bekliyorsun? Mesela stratejimi etkileyecek değişik düşman tipleri, eğlenceli silahlar, düşündürecek bölüm tasarımları, çevresel hikâye anlatımı, çevre tasarımı diye cevap veririm bende. Yazının girişinden de tahmin edebileceğiniz gibi Dread Templar'da bunlar yok.

Oyunda toplam 9 adet silah olsa da katana-çift tabanca-pompalı üçlüsünden vazgeçmek için çok fazla bir sebebimiz yok. En son açılan ve ortalığı yakıp yıkan bir silah var ama doğal olarak onun mermisi çok sınırlı. Roket atarın füzesi hedefine varasıya kadar düşmanlar evlerine dağılmış oluyor. Hem zaten tabancalar çok daha seri olduklarından hasar çıktıları daha yüksek. Bir adet altı patlarımız var. Mermi başına verdiği hasara bakacak olursak tabancalardan daha güçlü. Ama hem mermisi az hem yavaş hem şarjörü küçük hem de menzili sınırlı olduğu için kazanan yine düz tabanca oluyor. Kalan silahları da mecbur olmadıkça benzer sebeplerden dolayı kullanmak mantıklı olmuyor genelde.

Ha, bir de zaman yavaşlatma mekaniği var. Düşmanları öldürdükçe enerjimiz doluyor, Z'ye basınca kullanıyoruz. Ama enerji çok çabuk bittiği için bu mekanik pek bir işe yaramıyor. Üstelik dolana kadar da varlığını unutuyoruz. Şahsen oyun boyunca en fazla 4-5 kere kullanmışımdır.

İtiraf edeyim, oyunun yarısında falan o









kadar çok sıkıldım ki dayanamayıp ölümsüzlük ve sonsuz mermi hilelerini açtım. (Bazen kısıtlı süre içinde inceleme yetiştirmeye çalışırken aralıksız oyun oynamak zorunda kalmak sıkıcı olabiliyor gerçekten de, görün bakın sizin için neler çekiyoruz - Eser) Evet, ona rağmen oyun 12 saatte anca bitti. Hemen yargılamayın öyle! Özellikle ölümsüzlük bazı oyunları benim için daha eğlenceli hale getiriyor. Mesela çatışma mekaniklerinden nefret ettiğim Bioshock'u en kolay seviyede açınca şahane bir yürüme simülasyonuna dönüştü, zevkle oynadım. Aynı şekilde zorluğuna katlanamadığım Tunic'in dünyasını sinir stres yapmadan keşfederken çok eğlenmiştim.

Dikkat ederseniz örnek verdiğim iki oyunun da harika dünyaları, hikâyeleri, çözülmesi gereken güzel bulmacaları ve keşfetmesi zevkli bölümleri var. Dread Templar'da ise bunlar yok. Teknik olarak her bölümün farklı bir teması olsa da ne kendi içlerinde ne de birbirleri arasında tutarlı bir anlatıdan söz edemiyoruz. Temaya uygun modeller labirentlerin içine gelişigüzel bir şekilde serpiştirilmiş ve bunların adlarına bölüm denmiş. Evet, çevresel anlatı kolay bir zanaat değil. Ancak düz yazıyla hikâye anlatımı konusunda da sıkıntılar var.

Üniversiteliler bilmez, eskiden hikâye yoktu!

Eski FPS oyunlarında hikâye çok yaygın değildi. Bir silahsın, gidiyorsun. Genel olarak bilmemiz gerekenler bununla sınırlıydı. Dread Templar da çok farklı sayılmaz aslında. Templar'ımız bölüm aralarında birer ikişer paragraflık monologlarla hikâyesini anlatıyor. Normalde buna değinmezdim bile. Ancak söz konusu paragraflar dünyanın en ergen, en emo özentisi kişisi tarafından yazılmış gibi duruyor. Bakın ben de bir zamanlar ergendim. Hatta bazı konularda lvl 17'de falan takıldım kaldım. Benim de "cool ve depresif" diye tarif edebileceğim dönemlerim oldu. Benim de emo arkadaşlarım var! Ama her şeyin de bir sınırı var yahu! Hayır "Acılar içinde kıvranıyordum, nasıl acı çekiyordum belli değil, derimin her santimetre karesi çok acıyordu! ACI!" diye bir monolog karaktere derinlik katmıyor. Ama yiğidin hakkını teslim edeyim, oyunun sonlarına doğru karakterle özdeşleşmeyi başardım. Ben de acılar içinde kıvranıyordum. Tabii benimkinin sebebi içimde dolaşan iblis kanı değil, can sıkıntısıydı :)

Belki eski FPS oyunlarını hatırımda fazla büyütüyorumdur. Fakat bu Dread Templar'ın sunduğu mekaniklere göre aşırı uzun bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. 3-4 saatte bitse gayet memnun bir şekilde başından kalkar, çok iyi bir karakter kontrolcüsü ve güzel çalışan temel mekanikleri için geliştiren arkadaşı tebrik eder ve böyle bir deneyim sunduğu için 9'u verirdim. Ama oyun uzadıkça ben de sıkıldım, monoton bir yapıya gereğinden 9-10 saat kadar fazla maruz kalınca aklımdaki puanlar da birer birer azaldı. Siz de birkaç saatten sonra yeni bir şey göremeyeceğinizi aklınızda bulundurun yeter *(ama tabii türün hayranıysanız belki de oyunun süresi iştahınızı kabartmıştır, ben şahsen böyle oyunları uzun zamana yayıp oynayınca hiç sıkılmıyorum - Eser).*



Artılar
- **Hızlı ve akıcı kontroller**
- **Temel silahlar tatmin edici**
- **Quake dönemini anımsatan retro görseller**

Eksiler
- **Aşşırı uzun**
- **Birkaç saatten sonra çok monoton bir hale geliyor**
- **Sıradan bölüm tasarımları**
- **İnanılmaz emo bir hikâye**

7



Son Karar

Başarılı temel mekanik ve silahlarına karşın monoton bölüm tasarımları ile birkaç saatte sıkmaya başlayıp on saat daha devam eden, ortalama, eski usul bir FPS. Türü çok sevenlerin bayılacağına eminim ama.

TÜR: FPS | **YAPIM:** T19 Games | **DAĞITIM:** Fulqrum Publishing | **DİJİTAL İNDİRME**: 50₺ (Steam, EGS)

PS4 PS5 WIN

ONE PIECE ODYSSEY

Nostaljiye yelken açmaca...

Yazan: Ömer Akdag

Gelin size Vivi'nin hikâyesini anlatayım.

Alabasta ülkesinin prensesi. Ülkesini içten parçalamaya niyetli olan Baroque Works organizasyonun içine sızıyor ve bizim Luffy'lere karşı savaşıp kaybediyor. Sonrasında gerçek kimliğini onlara açık ediyor ve beraberce Alabasta'ya gidiyorlar. Yolculukları boyunca birçok macera yaşıyorlar ve bizimkiler Vivi'yi iyice tayfalarından biri olarak görmeye başlıyor.

Alabasta'ya ulaştıklarında her şey karman çorman durumda. Bir yanda ülkenin askerleri, bir yanda devrimci ordusu, bir yanda Dünya Devleti'nin güçleri ve hepsinin içine sızmış ve herkesi manipüle etmekte olan Baroque Works. Ülke savaşın eşiğinde. Bir noktada Vivi bir fark yaratabilmek adına kendini feda edeceği bir hamle yapmaya kalkıyor, Luffy ona kızıyor ve dümdüz çakıyor yumruğu Vivi'ye. Sonra Vivi "Ülkem için kendimi feda edemeyecek miyim?" diye diye Luffy'i yumruklamaya başlıyor ve Luffy sonunda onu durdurup "Biz yoldaş değil miyiz? Bizi de feda etsene!" diye bağırıyor. Müthiş sahnedir.



Olaylar sarpa sarıyor ve gerçekten de savaş patlak veriyor. Ama daha kötüsü, Baroque Works'ün lideri Crocodile'ın savaş alanına bir bomba yerleştirdiğini öğreniyorlar. Vivi bizimkilerle beraber savaş alanında sırf manipüle edildikleri için birbirlerini öldüren halkını gözyaşları içinde görmezden gelerek koşturuyor ve bombayı arıyor. Sonunda çeşitli fedakârlıklar sonrasında bomba imha ediliyor ama savaş devam ediyor, Vivi'nin halkı birbirini amaçsızca öldürmeye devam ediyor ve koca savaş alanında bir kızcağızın ve yanındaki arkadaşlarının yapabileceği bir şey yok, savaşı durdurmaları mümkün değil. Ve Vivi yapabileceği tek bir şeyi yapıyor, yüksek bir yerde durup, ellerini açıp, avazı çıktığı kadar bağırıyor: "Lütfen savaşmayı bırakın! Lütfen savaşmayı bırakın!" Tekrar tekrar. O kaosun içinde kimse onu duymuyor. Ama umutsuzca bağırmaktan başka yapabileceği başka bir şey yok. Müthiş sahnedir.





Luffy bir şekilde Crocodile'a ulaşıyor, dövüşüyorlar ve savaş alanını paramparça edecek şekilde hasmını alt ediyor ve herkes kahraman olarak gördükleri Crocodile'ın ağzının yüzünün dağılıp havalara uçtuğuna şahit olunca savaşmayı bir anlığına bırakıyorlar ve o fırsattan istifade savaş bir şekilde durduruluyor. Alabasta'ya yeniden barış geliyor.

Bizimkiler ülkeyi kurtarıyorlar ve artık gitme zamanı. Vivi çok arada kalıyor, bir yandan dostlarıyla tekrar yelken açıp maceralar yaşamaya devam etmek istiyor ama bir yandan ülkesini de çok seviyor ve sorumlulukları var. Nihayetinde ülkesinde kalmayı tercih ediyor ve gemileriyle yelken açıp gitmeye başlamış dostlarına denizin kıyısından bağırarak ülkesi ve kedisi için yaptıkları için teşekkürler yağdırıyor. Ama o sırada bir Dünya Devleti gemisi de orada ve bizimkiler korsan, suçlu. Bir ülkenin prensesi ve suçlular arasında dostane bir ilişki olduğuna şahit olmamalılar. Bizimkiler Vivi'ye geri seslenmiyor. Ama Alabasta'da yoldaşlıklarının bir nişanesi olarak kollarına bir simge çizmişlerdi. Herkes arkasını dönüyor, kolunu kaldırıyor ve o simgeyi gösteriyor. Sessiz ama çok anlamlı bir veda ediyorlar yoldaşlarına. Müthiş sahnedir.

Kızgın kumlardan serin sulara

One Piece hayranlığım Alabasta hikâyesiyle başladı, sonra da aldı başını gitti zaten. Dergide eskiden yazdığım köşenin adı bile Tek Parça'ydı, o derece. Muhteşem yazılmış bir hikâyedir Alabasta ama doğrusu dünyanın en iyi, en akıcı anlatılan hikâyesi de değildir, sündürmeleri vesaireleri boldur. Özlüyorum sık sık, baştan izleyesim geliyor ama zaten zamanında tekrar tekrar izlemişim, şimdi biraz zor geliyor doğrusu. O yüzden *One Piece: Odyssey* gibi nostalji damarı güçlü bir oyuna dayandım.

Odyssey'de bizim Hasır Şapka tayfasının yolu gizemli bir adaya düşüyor, burada bir şekilde güçleri ellerinden alınıyor ve güçlerini geri kazanmak için geçmişte yaşadıkları maceraları bir nevi sanal ortamda tekrar yaşamaları gerekiyor. Bütün her şeyi dâhil etmemişler tabii, olanlar: Alabasta, Water 7, Marineford ve Dressrosa (ve bir de

Gea Sekando!







Alabasta'da Bon-chan dışında hiç Baroque Works yok ama gidip ördeği modellemişler :)



oyunun kendi hikâyesinin geçtiği yeni ada var tabii). Yalnız şunun altını çizmem gerek: Bu hikâyelerin bayağı kısılıp kısılıp kuşa çevrilmiş hallerini yaşıyoruz oyunda. Her zaman istemişimdir One Piece'in de Naruto'nunki gibi bir oyun serisi olsun, her hikâyeyi hakkını vere vere anlatsınlar, böylece animeyi tekrar izlemek dışında o hikâyeleri daha kompakt ama yine de eli yüzü düzgün bir şekilde tecrübe etme imkânımız olsun ama heyhat... *(Onu ben de çok istiyorum özellikle de mangada yüzlerce sayı geride kaldığımdan ve geri yetişmeyi gözüm yemediğinden şöyle özet bir şekilde oynayıp yetişsem ne güzel olurdu diye… -Can)* Odyssey'deki hikâyeler kesinlikle "One Piece neymiş bu oyunu oynayıp göreyim" mantığına hitap etmiyor. Yalnızca benim gibi biraz nostalji yaşamak, demin anlattığım Vivi'nin hikâyesi gibi One Piece'i sevdiren sahneleri hatırlayıp içlenmek isteyenler için.

Bir konuda oyunu takdir etmek istiyorum. Hem hikâyeleri kuşa çevirelim hem de aynı dramatik etkiyi yaratmaya kasalım diyerek sığ ve serinin ruhuna aykırı bir hareket yapmamışlar. Bizimkiler sanal bir dünyada olduklarını biliyorlar ve dolayısıyla verdikleri tepkiler de buna göre. Hani o sahneleri zaten biliyorsanız yine bir nevi aynı hisleri yaşatıyor ama örneğin asıl seride X karakteri ölünce Y karakteri çok ağır ruh hallerine giriyordu, o ruh halinden zor çıkıyordu. Burada da aynı karakterin ölümüne şahit oluyor, içine oturuyor yine ama dişini sıkıp yoluna devam etmesini biliyor. Ha ama animeye sündürelim diye döve döve öldürdükleri aynı espriləri burada da döve döve öldürüyorlar o ayrı (işte Zoro'nun yön duygusuzluğu, Nami'nin paragözlüğü vs. gibi). O konuda eleştirimi de iliştireyim.

Lastik lastik meyvesinin yan etkileri

Odyssey'nin nostalji yaşamak isteyen 1P sevenler için yapıldığını, hedef kitlenin o olduğunu ifade etmiş oldum sanıyorum. Peki oyunu bu kitleye önerir miyim şahsen? Yani, eh işte. Gönül rahatlığıyla önerememenin iki sebebi var: Birincisi oyun biraz fazla kolay, ikincisi de hiç akıcı değil.

Odyssey 30-40 saat civarları süren sıra tabanlı bir JRYO. 1P ve sıra tabanlı JRYO birbirine bayağı güzel yakışmış aslında. Ve oynanışı derinleştirme potansiyeli olan çok güzel sistemler de var. Güç-hız-teknik şekilde ayrılan karakterlerin anti düşmanlarına karşı daha fazla etkili olması, elemental saldırılar, buff'lar debuff'lar, yan görevler yaparak açtığınız ortak saldırılar, savaş dışında hazırlayabildiğiniz ve savaşlara çok büyük etki eden yemekler ve topçuklar, savaşta bulunan 4 karakterinizi istediğiniz an yedektekilerle değiştirebilmek, bir sürü yetenek falan

Tamam aynı esprileri tekrar tekrar yapıyorlar ama yine de Zoro'nun "bence şuraya doğru gitmeliyiz" önerilerine bol bol güldüğümü itiraf edeyim :)

derken bol parçası olan güzel bir mekanizma kurmuşlar gerçekten. Ama işte oyun fazla kolay olunca sistemin derinliği de pek bir şey ifade etmiyor. Hiçbir şeyi sallamadan direkt saldıra saldıra, hasar alınca da iyileşe iyileşe herhalde neredeyse bütün düşmanları geçebilirsiniz. Herhangi bir savaşı kaybetmeye yaklaşmadım bile şahsen. Zorluk ayarı da yok maalesef.

Akıcı olmamakla kastım ise... Şehirleri harika tasarlamışlar. Ne bileyim favori 1P hikâyesi Water 7 olan biri olarak bembeyaz Water 7 sokaklarında koşturmak gerçekten çok güzel hissettirdi. Ama oyun o kadar çok git-gel yaptırıyor ki canımın içi Water 7'da gezmek bile kısa süre sonra işkence haline geldi. "Git şehrin öteki ucundaki biriyle bir satır konuş, sonra öteki ucuna git, sonra öteki ucuna, ha bu sırada hızlı seyahati de kilitleyeceğiz sen bunları yaparken çünkü canın cehenneme!" Yordu oyun ne yalan söyleyeyim. Oyun süresini arttırmaya yönelik bu çakallıklar 90'larda çalışıyordu, sonradan oyun dünyası değişti. Bunu birinin tasarımcılarına söylemesi lazım sanki.

Kısacası yavaş ilerleyen ve fazlasıyla kolay bir oyun *Odyssey*. Ne gönül rahatlığıyla "iyi ki oynamışım" diyebiliyorum ne de gönül rahatlığıyla "pişman oldum" diyebiliyorum. Kendine ait hikâyesi güzel, nostalji hissi güzel, dünyası güzel ama biraz daha modern olabilirmiş. Bir yandan iyi geldi, bir yandan da "bir süre başka bir 1P oyunu görmek istemiyorum" dedirtti.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** ILCA | **DAĞITIM:** Bandai Namco
YAŞ SINIRI: 12+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 599₺ (XBL), 699₺ (PSN), 719₺ (Steam)

+

- Bütün enerjik ve neşeli seslendirmeleriyle ve şahane görsellikleriyle Hasır Şapka tayfası
- Tanıdık bildik şehirleri adımlamak çok güzel his
- Bir sürü akıllıca ve iyi çalışan mekanik
- Nostalji hissi
- Kendi hikâyesi de fena değil

−

- Çok git-gel yaptırıyor, oyuncunun zamanına saygı duymuyor
- Çok kolay

7

ONE PIECE ODYSSEY

Son Karar

"Lastik" gibi sündürülmesi ve fazla kolay olması dışında güzel oynanış, güzel macera. Tanıdık mekânlarda nakamalarınızla vakit geçirmek isterseniz buyurun.



WONDER BOY ANNIVERSARY COLLECTION

Bu sefer olmuş!

EMRE SÜMER

Geçen sene Temmuz sayısında başka bir Wonder Boy toplama paketi olan *Wonder Boy Collection*'ı incelemiştim. Başka dediğime de bakmayın bu arada, gene Bliss Brain tarafından yapılan fakat herhangi bir açıklama olmadan serinin bazı oyunlarını içermeyen garip bir toplama paketiydi. Hatta o incelemede yıl sonunda çıkacak olan *Anniversary Collection*'ı beklemeyi önermiştim. İşte o yılın da sonu geldi ve *Anniversary* karşımızda.



Wonder Boy birisi modern dönemde (2018) çıkmış olmak üzere toplamda 7 ana oyundan oluşan bir seri. *Anniversary Collection* ise klasik dönemde çıkan 6 ana oyunun tamamını ve bu oyunların neredeyse tüm sürümlerini de içeriyor (Neden "neredeyse" dediğime daha sonra değineceğiz). Oyunların farklı sürümlerini sayarsak toplamda 21 oyun içeren koca bir paket yani. Temmuz ayında yazdığım incelemede bahsettiğim oyunlara burada tekrar değinmek istemiyorum müsaadenizle. Hazır tüm dergi arşivini de ücretsiz paylaşmışken kolayca erişebilirsiniz. *(Kolaylık sağlamak adına 177 numaralı sayımız olduğunu ekleyeyim ben -Can)*

Geçen yıl çıkan paketteki en büyük eksiklik *Wonder Boy 3: Dragon's Trap* oyunuydu. *Dragon's Trap* farklı yeteneklere sahip ejderha, yılan, aslan, fare gibi hayvanlara dönüşebildiğimiz klasik bir metroidvania. Lakin metroidvania türünün 2000'lere doğru şahlandığını düşünürsek 8-bit dönemde bu kadar başarılı ve bu kadar tarz sahibi bir oyun yapabilmek gerçekten olağanüstü bir iş. Anime-vari çizim tarzı, başarılı müzikleri, içerdiği RYO elementleri, farklı yeteneklerle keşfedilmeyi bekleyen dünyası derken sadece paketin değil, 8-bit tarihinin de gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri *Dragon's Trap*. Yakın tarihte hayli başarılı bir remake'i de çıkmıştı hatırlarsanız.

Geçen seneki pakette yer almayan bir diğer ana oyun ise *Wonder Boy 3: Monster Lair* idi. Bu oyunsa oynanış açısından se-









rinin diğer oyunlarından tamamen farklı yere sahip bir shooter. Her bölümün ilk kısmında otomatik ilerleyen bir ekranda platform öğelerini aşmaya çalışıyor, aynı zamanda da farklı ateş modellerine sahip güçlendirmeler kullanarak düşmanları da yok etmeye çalışıyorsunuz. Bölümlerin ikinci kısmıysa Gradius, R-Type tarzı uçarak ilerlediğiniz bir shooter'a dönüşüyor ve bu bölümlerin sonunda da bir boss bekliyor bizi. Shooter türünden genel olarak çok hazzetmesem da *Monster Lair*'dan keyif aldığımı belirtmeliyim.

Hatırlarsanız pakette 6 ana oyunun neredeyse tüm sürümlerinin yer aldığını belirtmiştim. Neredeyse dememin sebebiyse şu, pakette yer alan sürümler Arcade ve Sega konsollarına çıkan sürümler. Oyunların PC Engine'e çıkan sürümleri ya da lokalize edilerek değiştirilen Famicom versiyonları (Saiyuuki World) pakette yer almıyor. Büyük ihtimalle lisans problemlerinden kaynaklı olduğunu düşünüyorum. Fakat oyunların özellikle sadece Japonya'ya çıkan, günümüz standartları için de hayli ilkel sayılabilecek SG-1000 ve Mark III versiyonlarını denemekten bir retro sever olarak büyük keyif aldım. Serinin zaman içindeki evrimini ve Sega Game Gear gibi el konsolu sürümlerini bile denemek, sürümlerin arasındaki farkları tecrübe edebilmek çok hoş olmuş. Toplama paketi dediğin de tam olarak böyle olmalı zaten.

Paketteki zengin oyun sayısının yanı sıra galeri de hayli genişletilmiş. Her oyunun bütün bölgeler için ön-arka kutu resimleri, kitapçıkları, resmi çizim galerileri, bazı oyunlar için de tasarım dokümanları eklenmiş ki geçen seneki pakette yer alan galeri bayağı özensizdi. Kalanıysa standart bir toplama paketinden beklediğiniz şekilde: İstediğiniz an kayıt alabilme, ileri – geri sarabilme, ekran filtreleri gibi artık aşina olduğunuz geliştirmeler.

Geçen seneki toplama paketi (amma da çok geçen sene dedik yahu) emülatörden hallice bir durumdaydı fakat *Anniversary Collection* gerçekten de serinin geçmişine saygı duyan bir iş olmuş. Gene yakın dönemde çıkan *TMNT Collection* gibi başarılı ve yasal emülatör olmaktan fazlasını başaran bu tarz toplama paketleri beni gerçekten çok mutlu ediyor. Özellikle oyunların neredeyse tüm sürümlerini içermesi serinin tarihine adım adım şahit olabilmek adına çok doğru bir iş olmuş. Seriye başlamak ya da benim gibi hatıralarınızı tazelemek için şu an en iyi yöntem şüphesiz *Anniversary Collection*. Sadece *Dragon's Trap* ve *Monster World IV* oyunları için bile alınır.



- Serinin klasik dönemine ait tüm oyunları içeriyor
- Oyunların birbirinden farklı sürümlerini deneyimleyebilmek çok keyifli
- Galerisi serinin tarihine yakışır şekilde zenginleştirilmiş
- Sadece Dragon's Trap oynayabilmek için bile alınır



- Oyunların PC Engine sürümleri ve Famicom uyarlamaları yok
- Geçen seneki paket neden çıktı hala anlamaya çalışıyorum

8



Son Karar

Serinin klasik dönemine ait tüm oyunlarını içeren, farklı sürümlerini deneyimleyebileceğiniz, ama en önemlisi de tarihine saygılı bir paket olmuş Anniversary Collection. Wonder Boy'u deneyimlemek için şimdilik en doğru yer.

TÜR: Aksiyon - RYO | **YAPIM:** Bliss Brain | **DAĞITIM:** ININ Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 259₺ (PSN), 22€ (Nintendo eShop)

ESER GÜVEN

PSP'niz yok mu? O halde PC versiyonunu bayinizden ısrarla isteyiniz!

PERSONA 3 PORTABLE

Ben inceleyeceğim oyunları oynarken bir yandan da yazıya nasıl giriş yapacağımı düşünürüm. Oyuna dair fikirlerim netleştikçe nasıl bir giriş yapacağım fikri de netleşir, çünkü o zamana kadar o giriş cümlelerini defalarca değiştirmiş olurum. *Persona 3 Portable* yazısına nasıl başlayacağıma ise bir türlü karar veremedim çünkü çok karmaşık duygular içerisindeyim. "Karar verememek de bir tür karardır" deyince de yazıya böyle girmiş bulunduk bakalım.

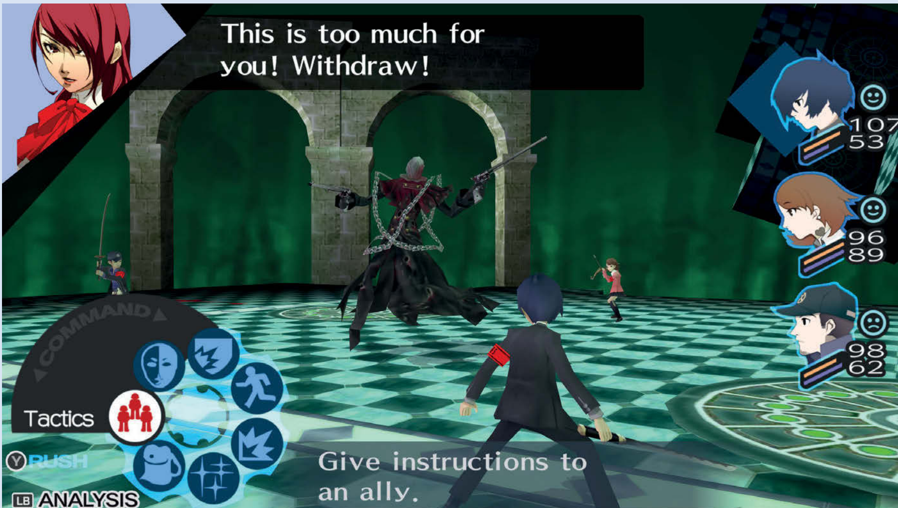
Ya ben bu yazıda size *Persona 3 Portable* hakkında söylenmemiş hiçbir şey anlatamam aslında biliyor musunuz? Sonuçta bu bundan tam 14 sene önce çıkmış bir oyun ve PC versiyonu da o oyunun birebir aynısı. Tam manasıyla bir PSP portu. Üzerine yeni bir şey eklenmemiş, Atlus "PC oyuncularının hakkı olan Persona 3 versiyonu budur" demiş, dümdüz portlayıp geçmiş.

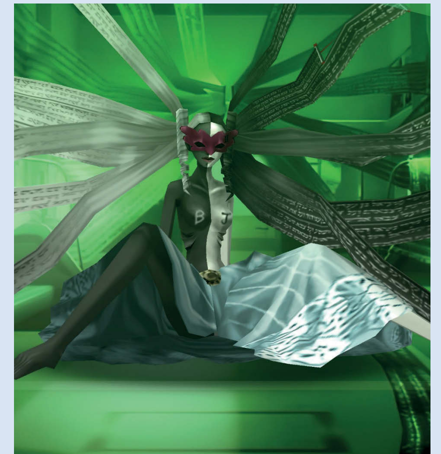
Ha şimdi bu iyi bir şey mi, kötü bir şey mi bu kısmı tartışacağız tabii. Ama size kalkıp da "Persona 3 Portable şöyledir, böyledir, uf nasıl muhteşemdir, bence Persona serisinin en iyi iki oyunundan biridir" muhabbeti yapmayayım diyorum çünkü bunları sağır sultan bile biliyor. Zaten size dijital arşivimizi de açmadık mı, bakınız hemen 34. sayımızı açabilir ve pek sevgili yazarımız John Arabudgey'in o dönem yaptığı incelemeyi okuyabilirsiniz. *(Haydaaa… -Can)* Bakın kendisi de hikâyenin derinliğinden ve mükemmelliğinden bahsetmiş, savaş sistemini ve sosyal link gelişimini övmüş ve "Eğer bir PSP'niz varsa kendinize yapabileceğiniz en büyük iyilik gidip derhal Persona 3 Portable oynamaya başlamak olur" demiş.

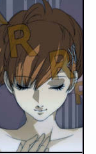
Bu noktada ona katılıyorum, ben de şu oyunu baştan inceliyor olsam aynı şeyleri söylerdim. *Persona 3 Portable*'ı mutlaka oynamalısınız. PSP'de olur, PC'de olur, PC ile aynı zamanda yayınlanan konsol versiyonları olur. Oyunun notu o zaman 9.5 ise şu

PSP versiyonu için FES'in ara sahneleri modu yayımlanmıştı. O modun yapımcıları aynısını PC versiyonuna da eklemek için harıl harıl çalışıyorlar şu an.

Söylentilere göre Persona 3'ün Persona 5 tarzında bir remake versiyonu yapılıyormuş ve Atlus bu yüzden bu port üzerinde çok da uğraşmamış. Olur mu olur.




Priestess dediğin böyle olmalı, tüm oyunlar örnek alsın







İlk görsel Portable, diğeri normal P3'ten. Portable biraz görsel roman gibi olmuş.

an da 9.5, çünkü gerçekten harikulade bir oyun ve benim de PSP'min ayrılmaz parçalarından biri.

'Ama' dedin mi ardından kötü bir şey geleceği belli

Ama…. Ama…. Ya bunu nasıl söyleyeyim bilmiyorum ama… PSP'te bu oyunu oynadıysanız PC versiyonunu oynamasanız da olur be. Hatta Atlus'a PC'ye çevirdikleri versiyonun FES değil de Portable olması konusunda kızabilirsiniz bile.

Bakın o zamanlar PSP'nin teknik kısıtlamalarından dolayı *Persona 3*'te ve *Persona 3 FES*'te olan bazı özellikler Portable'a konulamamıştı. Örneğin ara sahneler animasyonlu değildi, sabit bir arkaplan üzerine konuştuğumuz karakterin 2D görseli çıkıyordu sadece. Yani oyun görsel roman mantığına daha bir yaklaşmıştı. Oyun dünyasında karakterimizi serbestçe dolaştıramıyorduk, bunun yerine ekranda daha önceden belirlenmiş noktalara tıklayarak oralara 'ışınlanıyorduk'. Peki ama Atlus neden PC versiyonu için uğraşıp tüm bu versiyonların iyi yanlarını almadı derseniz buna cevabım tembellik olacak.

Persona 3 FES, ana oyuna ekstra içerikler eklemiş, ayrıca Aigis'i oynadığımız koskoca bir epilog bölümü sunmuştu. *Persona 3 Portable* ise oyuna kız ana karakter de eklemiş (hikâyenin belli kısımları ve sosyal linkler buna göre değişiyordu), savaş sistemini ise Persona 4'e yakınlaştırmıştı. Yani çok mu zordu PC için tüm bunları kombinleyen U*ltimate* bir Persona 3 çıkarmak? İçinde ekstra bölüm de olsun, kız ana karakter de seçebilelim, animasyonlu ara sahneler de olsun, kesilen anime kısımları da olsun, savaş sistemindeki yenilikler de korunsun.

İşte tam da bu yüzden PSP'de *Persona 3 Portable* oynamış olan hiç kimseye "Al oyunu bir de PC'de oyna" diye önermek istemiyorum. Tıpkısının aynısı çünkü. Hatta şöyle diyeyim, o kadar 'PSP' bir versiyon ki bu, oyunda fareyi bile adamakıllı kullanamıyorsunuz ki. Oyunun kendi fare imlecinin üzerine kendi fare imlecinizle tıklayıp basılı tutarak o imleci hareket ettirmeniz gerekiyor. Yani oyunu oynamanın en pratik yolu kesinlikle gamepad kullanmak. Ama ben ne yaptım, oyunu telefona Steam Link ile yansıtarak, Kishi kontrolcüyle oynadım. Ha PSP'de oynamışım, ha bunda oynamışım hissi yaşattı, sadece görseller daha yüksek çözünürlüklü oldu :) İşte o noktada oyunu daha önce oynamış olanlara önermek istemediğimi fark ettim.

Atlusçum ya, bir kere de şaşırt bizi…

Bir kere Atlus'un tembelliği oyunun statik görsellerinde de kendini belli ediyor, çünkü arkaplanları iyileştirmekle bile uğraşmamış ve upscale işini tamamen yapay zekaya bırakmışlar. Çoğu arkaplan sadece bulanık bir görselden ibaret. Aynı durum seslerde de geçerli, savaşlar sırasındaki tüm sesler 'sıkıştırılmış' versiyonları kullanıyor ve kaliteleri gerçekten de savaş dışındaki seslere oranla çok düşük. Yani anlayacağınız anlamsız seçimlerin kurbanı olmuş *Persona 3 Portable*.

Yazının başlarında dedim ya *Persona 3 Portable*'ın o zaman notu neyse şimdi de o diye. O konuda fikrimde pek bir değişiklik yok. Ama bu not *Persona 3 Portable*'ı daha önce oynamamış olanlar için geçerli. Eğer PSP'de oynama imkânınız olmadıysa PC'deki versiyonun sizin için notu 9. Güle güle kullanın, oynayıp beğendikçe beni anın, "Çok nokta atışı not vermiş" diyerek övün. *(Bu durumda beni mi övecekler, seni mi? Orası karışık olmuş bak. -Can)*

Ama eğer bu oyunu daha önce oynadıysanız PC portunun sizin için notu 7. PC versiyonunu oynamanız size hiçbir şey katmayacak, *Persona 3*'ün diğer versiyonlarında olan ekstralardan yine mahrum kalacaksınız. Ha canınız *Persona 3* aşeriyorsa tabii ki her türlü gideri var, hem 36 tane de başarım eklenmiş mis gibi. Sadece beklentilerinizi çok yüksek tutmamanız gerektiğini hatırlatmış olayım.





TÜR: RYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** SEGA | **DİJİTAL İNDİRME:** 349₺ (Steam, PSN, XBL, Game Pass'te var)

+

- Deneyimleyebileceğiniz en güzel Persona hikayelerinden biri
- Kontrolleri özelleştirebilmek güzel
- Müzikleri zamana meydana okuyor
- Karakter kadrosu bence tüm Persona'lar arasında en iyisi
- Sosyal linkler çok zengin ve çeşitli

−

- FES ile Portable'ı birleştirip harika bir versiyon yapabilirlermiş
- Arkaplan görsellerinin bulanıklığı göze hoş gelmiyor
- Upscale dışında pek bir numarası yok



9



Son Karar

Persona 3 Portable'ın PC versiyonu için "orijinal oyunun upscale edilmiş hali" desem yalan olmaz. Ama bu durum Persona 3 Portable'ın müthiş bir oyun olduğu ve oynamamış herkese göz kapalı önerebileceğim gerçeğini zerre kadar değiştirmiyor.





BREAKERS COLLECTION

Geç yaşta gelen şöhret...

EMRE SÜMER

Korsan oyunları tabii ki de savunmuyoruz ama emülatörlerin ve rom'ların zamanında kıymeti bilinmemiş oyunlara yaradığı bir gerçek. Zira zamanında sessiz sedasız geçip giden pek çok oyun internet ve emülasyonun yaygınlaşmasıyla birlikte kendi kitlelerini kazanmayı başardı ki *Breakers* da bunun örneklerinden biri. 1996 yılında çıkan oyunun esamesi bile okunmazken 2000'lerin başından itibaren dövüş oyunu hayranları için kült statüsüne ulaştı, hatta şu an modern toplama paketinin incelemesini okuyorsunuz. Toplama paketi demişken de sizi yanıltmayayım, pakette *Breakers* ve *Breakers Revenge* olmak üzere sadece iki oyun var fakat *Revenge* bir devam oyunu değil. İlk oyunun biraz geliştirilmiş hali o kadar.

90'larda 2 boyutlu her dövüş oyunu normal olarak *Street Fighter 2*'nin yarattığı ekolü takip etmeye çalıştı. Dövüş oyunları günümüzde pek çok farklı mekaniği barındıran ve rekabetçi seviyede oynaması adeta bir sanat haline dönüşmüşken *SF2* ise daha yalın, daha stratejik, yüzlerce hit'e ulaşan çılgın kombolardan ziyade 6 farklı vuruşu doğru durumlarda kullanmak üzerine kurulu bir sisteme sahipti ki ben halen daha bu klasik modelin çok daha keyifli olduğuna inananlardanım. *Breakers* da *SF2* klonu olmaya çalıştığı her halinden belli bir oyun olarak bunu gayet iyi başarıyor aslında.

Breakers hayli yalın bir dövüş oyunu. Atari salonlarında "Ölüm Çekmek" dediğimiz Super Special'lar ve oldukça basit bir Super Cancel sistemi haricinde komplike bir mekanik barındırmıyor. Sadece farklı sertlikteki yumruk ve tekmelerin harmanlandığı, fakat oldukça akıcı bir dövüş oyunu. Onu da yıllar sonra şöhrete kavuşturan bu oldu zaten. Tarz olarak retro döneminden Ninja Masters'a, modern dönemden de Gougi sistemi olmayan Fighting EX Layer'e benzediğini söylersem kafanızda bir resim oluşacaktır.

Collection paketi oyunların Arcade versiyonlarını ve bu sürümlerinde yer almayan Team Battle ve antrenman modlarını içeriyor ekstra olarak. Onun yanı sıra galeride oyunun resmi çizimlerine bakabilir ve müziklerini dinleyebilirsiniz. Online için de Rollback Netcode üzerinden Cross Play desteği de var. Hatta Sabri'deki Xbox versiyonu ile Cross Play deneriz diyordum ama açıkçası fırsat olmadı. Kendi lobisinde çok fazla oyuncu da yoktu açıkçası; en azından şimdilik.

Özetleyecek olursak, *Breakers* kesinlikle bir Street Fighter, King of Fighters ya da Mortal Kombat kalibresinde bir oyun değil. Karakter tasarımları ve sunumu zayıf, az önce de belirttiğim gibi basit fakat akıcı ve öğrenmesi kolay olduğu için keyifli bir dövüş oyunu o kadar. Collection da ekstra olarak pek bir içerik sunmuyor fakat oyunu modern sistemlerde düzgün şekilde oynayabilmeniz için şüphesiz en iyi yöntem. Dövüş oyunu delilerinin keyif alacağını düşünüyorum zamanında oynamadılarsa.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Visco | **DAĞITIM:** QUByte Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 199₺ (PSN), 56₺ (XBL), 32₺ (Steam)



- Yalın fakat akıcı oynanış
- Öğrenme süresi çok kısa
- Rollback desteği

–

- Modern dövüş oyunlarının kompleks yapısına alışık oyuncular keyif almayabilir
- Karakterler SF2'nin Flash TV versiyonu gibi
- Galeri de pek içerik yok

6,5



Son Karar

Yalın, öğrenmesi kolay, olduğundan fazlası olmaya çalışmayan bir dövüş oyunu Breakers. Türün sıkı hayranları bir göz atabilir



SHOWRUNNER

HBO kenara çekil canım, dizinin kralı geliyor!

GÜLHİS CANPOLAT





Eğer Game of Thrones'un sonunu ben yazsaydım millet keyiften sokaklara dökülürdü, Resident Evil'in dizisini bana çektirselerdi şimdi The Last of Us esamesi okunmuyordu diyorsanız *Showrunner* size bir dizi stüdyosunun yönetici koltuğuna geçme şansı veriyor. *(Demiyorsak vermiyor mu? Oyuna girerken mi kontrol ediyor bunu? -Can)*

Tabii bir tık abartıyorum, *Showrunner* bir simülatör, sizden bir şeyler yazmanızı beklemiyor ve ortaya da gerçek bir dizi çıkmıyor sonuçta. Ama sadece en temel ihtiyaçları olan bir stüdyoyla yola koyulup farklı temalarda dizi fikirleri üretmenizi, dizinizin yazarlarını, editörlerini, oyuncularını ve yönetmenlerini kontrol etmenizi istiyor.

Peki ne kadar incik cincik kontrol edebilirim?

Showrunner şu anda Erken Erişim'de fakat elimizdeki hali de gayet oynanabilir ve oyunun temel özelliklerini kapsıyor; sadece çeşitliliğe ihtiyacı var -ki o noktaya da birazdan geleceğim. Bazı teknik aksaklıklarıysa Erken Erişim'de hoş görülebilir. Mesela oyunu kaydederken tarih 2022'nin 7'inci ayı görünüyor, çalışanlarınızın enerjisi toplu listede tam görünüyor ama aslında üstüne tıklarsanız enerjisi tükenmiş falan fişman…

İşe başlayabilmek için önce dizimizin türüne ve karakterlerine karar vermemiz lazım. Başlangıç listemiz kısa: Bir yazar, bir yönetmen ve bir oyuncuyla başlıyoruz. (Ben oyunun yönergelerini dinlemeyerek bir editör de ekledim ama mesela.) Şimdilik en büyük derdiniz, yazmak istediğiniz karakterlerin özellikleriyle aradığınız oyuncununkileri mümkün mertebe eşleştirmek. Bir bölüm yaptınız ve attınız dünyaya… Gerisi de bu işi büyütmek işte.

Tecrübe ve para kazandıkça daha çok çalışan elde edebileceksiniz. İşe alabileceğiniz çalışanların farklı özelliklere sahip olmalarını, daha "kaliteli" çalışanlar olmalarını sağlayabileceksiniz. Ve elbette bunlar, stüdyonuz büyüdükçe daha da önem kazanacak çünkü aynı çalışanları üst üste çalıştıramaz, aynı çeşit bölümleri üst üste çekemezsiniz.

Bu noktada alışık olduğumuz simülasyon kontrolleri devreye giriyor. Stüdyo ekipmanını yenile, yorulan çalışanları kenara ayır, çalışan ve bölüm rotasyonunu düzenle… Eğer Tycoon tarzı oyunları seviyorsanız, *Showrunner*'ın oyun döngüsü size keyifli gelecektir.

Yine de Erken Erişim…

Her ne kadar temel özellikleri oturmuş da olsa *Showrunner*'ın eksik yanları belirli bir sürenin üstünde oynayınca hissediliyor. Örneğin dizi bölümündeki parçaların dizilimi bölümün başarısını nasıl etkiliyor? İşte mesela kovalamaca sahnesi, gizemli anlaşma sahnesinden evvel gelse ne oluyor? Ya da örneğin, komedi dizisi ya da sitcom çekeceğim diyorsunuz ama bölüm kartları buna çok da uygun değil şu an, daha çok bölüm kartı lazım. *(Uyarlama yapacağım derken fanfiction çekersek başrol bizi bırakıp gider m—ay, pardon bu gerçekte olmuştu. -Can)*

Bir noktadan sonra her şey tekdüze hale geliyor ama ben bunun henüz *Showrunner* Erken Erişim'de olduğu için olduğunu düşünmek istiyorum. Umarım ilerleyen dönemlerde mekaniklerin içeriği çeşitlendirilir, işte o zaman güzel bir bağımsız Tycoon oyunu olabilir *Showrunner*.

YAPIM/DAĞITIM: Inexplicable Games | **TÜR:** Bağımsız, Tycoon | **DİJİTAL İNDİRME:** 16,50₺ (Steam)



Kavraması kolay bir yönetim oyunu, nispeten basit başlıyor ve ne kadar komplike olacağı size kalmış
Farklı dizi ve karakter çeşitlerini karıştırmak keyifli, yeniden oynanabilirliğini de artırıyor
Temel mekanikler birbirini iyi destekliyor

−

Henüz mekaniklerin içi yeterince dolu değil
Herhangi bir hikâye ya da meydan okuma modu yok, tek amaç para kazanmak ve bu döngü bir yerde son bulmuyor



WIN PS5

FORSPOKEN

ARA SIRA GELEN O PROBLEMLERDEN KOŞARAK UZAKLAŞMA İSTEĞİ...

YAZAN: SABRİ ERKAN SABANCI





Oyun incelemek bazen çok tuhaf bir işe dönüşebiliyor. Bir oyun çıkıyor, inceleme işi size kalıyor ve o oyunu okuyuculara bir şekilde yansıtabilmek için isteseniz de istemeseniz de oynayıp bitiriyorsunuz. Oyungezer'deki 6 yıllık (Yuh ne ara o kadar oldu?) serbest yazarlık geçmişimde genellikle şanslıydım, çoğunlukta hep oynamak için sabırsızlandığım oyunları oynayıp inceledim. Arada sırada da "Ben neden oynadım ki şimdi bunu?" dediğim, başına "Öf yine mi ya?" diyerek oturduğum oyunlar da olmadı değil.

Komiktir ki, *Forspoken* benim için bu iki kategoriye de giriyor. Bakın çok değil, daha bir iki sayı önce "2023 Oyunları" dosyamızda *Forspoken*'ı yazmıştım ve oyun için hâlâ heyecanlı olduğumu ve genel olarak eğlenceli göründüğünden bahsetmiştim. Sonra oyun çıktı…

TAVŞAN DELİĞİNE ATLAMAK

Forspoken'ı anlatmak benim için gerçekten zor bir iş olacak. Hayır, oyun aşırı kompleks ya da "anlatılmaz yaşanır" bir tecrübe olduğundan değil. Hatta tam aksine, daha önce bolca gördüğünüz hikâye parçalarına, karakterlere, beş bin kilometre öteden görülebilecek plot twistlere sahip bir aksiyon RYO, hatta biraz da TPS oyunu.

Hikâyeyi basitçe özet geçmem gerekirse, başı dertten kurtulmayan New Yorklu, Frey adındaki öksüz ve yetim gencimiz artık hayatındaki her şeyin ters gitmesinden bıkıp intiharın eşiğine gelmişken kendini büyülü bir bilezik sayesinde bambaşka bir dünyada, hem de artık süper güçlere sahip bir şekilde buluyor. Athia adındaki bu dünya da pek iyi bir halde değil maalesef, Frey'in "Break" diye adlandırdığı bir felaket yüzünden her taraf organik canlıları mutantlaştıran ya da zombileştiren bir sisle kaplanmış durumda. Athia'nın tek ayakta kalmış şehri Cipal'de bu dünyanın bir nevi tanrıçaları olan Tantaların yüzünden olduğunu öğreniyor ve… pek de umurunda olmuyor.

Evet, Frey biraz gıcık bir karakter olarak yazılmış. Kimsenin derdini umursamıyor, kimsenin isteğini sallamıyor, herkese kaba davranıyor… Tek derdi New York'a ve kedisi Homer'a dönmek (Kedi olayını anlayabiliyorum biraz). Yani evet, öksüz ve yetim, bir de üstüne New York sokaklarında büyümüş bir genç kadın için anlaşılabilir bir tavır. Ama şöyle de bir problem var ki, ne Frey ne de Athia'nın insanları pek umurumda olamadı koca oyun boyunca. Oyun size bu karakterleri sevdirmek ya da umursatmak için pek çaba harcamıyor, sadece karakterler hakkında en temel bilgileri verip geçiyor. Oyunun ilk 3-4 saatinde de bir anda bir sürü

« Bu ekran görüntüsüne 10 saniye bakıp gülmemeniz için size meydan okuyorum.

olay oluyor, bizim sözde sevmemiz ya da bağ kurmamız gereken karakterlerden biri ölüyor ve Frey'in bu "intikam avı" için bir şeyler hissetmemizi sağlamaya çalışıyor ama daha değil o karakteri, Frey'i bile doğru düzgün tanıyamamışken bir şeyler hissetmek zor oluyor ister istemez.

Frey'in bu bahsettiğim umursamaz tavrının karakter gelişimi için öyle olduğunu da daha önce herhangi senaryolu bir oyun oynadıysanız anlayabilmeniz gayet normal ama *Forspoken* sürekli bu karakter gelişimini sekteye uğratıp duruyor, bu da ayrı bir derdim oldu benim. Mesela oyunda hoşuma giden sayılı sahnelerden biri ilk büyük başarınızdan sonra Cipal'in meyhanesinde geçen kısım. Frey şehrin insanlarıyla yakınlaşıyor, onların kendine nasıl minnettar olduğunu görüyor, ilk görüşte Frey'e vurulan marangozun çırağıyla ufak bir dans mini oyunu falan bile yapıyoruz ve tabii ki oyunun klişeliği sağ olsun bunlar olurken şehir saldırıya uğruyor, hemen ardından Frey yine "Yoo benim derdim değil, ben New York'a döneceğim bana ne ya, birini daha öldürmem" moduna giriyor tekrar. Ve bu neredeyse oyunun sonundaki "infodump" kısmına kadar sürüyor.

Evet, *Forspoken*'ın yapmayı en çok sevdiği şeylerden biri de bu senaryo boyunca. Oyun sürekli olarak (hatta birkaç kez boss dövüşlerinden önce) üstünüze Athia hakkında, Tantalar hakkında, daha önce olan olaylar hakkında oyunun tüm hızını anında kesip bir anda bilgi kusmaya başlıyor. Bazen duvardaki çizimlere yaklaşıp üçgene basıyorsunuz, bazen kitaplıktaki raflara gidip üçgene basıyorsunuz, bazen karakterler gaza gelip anlatıyor… Oyunun akışını da bayağı bir bozuyor haliyle.

TEKRAR VE TEKRAR VE TEKRAR VE TEKRAR...

Fark ettiyseniz hâlâ sosyal medyada dönen "cringe" sahnelerden bahsetmedim, çünkü onlar bu saydığım şeylerin yanında iyi kalıyor. Frey'le Cuff (kolunda konuşan bileziğin adı kelepçe, evet) diyaloglarının problemi oyunda ilerledikçe ve açık dünyada takılmaya başladıkça başlıyor. İkili arasında dönen muhabbet açık dünyanın ilk bir saatinde problem olmuyor. Sonra "Ya sanki bunu daha önce de söyledi" diyorsunuz. Ardından diyaloglara eşlik etmeye başlıyorsunuz. Sonra da fark ediyorsunuz ki oyunun ayarlarında diyalogları azaltmak (hatta zorunlu









Oyunun ilk kısımlarını atlatıp buralara gelince insanın içi bir ferahlıyor...



olmadığı sürece kapatmak) için bir ayar var.

İşin daha da iç gıcıklayan kısmı bu ikilinin arasında dönen diyalogların içeriği. Mizahla pek bir derdim yok, "Marvel filmi" kafasındaki mizahtan sıkılmış olsam da. Problemim ikisinin de birbirlerine karşı böyle iğneleyici, kaba, sevilmeyecek şekilde konuşuyor oluşu ve bir noktada kendimi sanki kavga eden bir çiftin ortasında kalmış üçüncü teker gibi hissetmeye başlayıp, "Ya arkadaşlar ben sonra da oynarım, siz aranızdaki problemleri çözün isterseniz" deyip konsolun başından kalkmak istemem. Athia'yı tek başlarına kurtaracak değiller ya. Gerçi biri zaten New York da New York diye takmıştı ya, neyse.

Forspoken'ın bir diğer kendini tekrar eden içeriğiyse oyunun açık dünyası. Ve tıpkı Frey – Cuff diyalogları gibi açık dünyası da ilk birkaç saatte rahatsız etmiyor sizi. İlk gözünüz korkuyor tabii, kocaman harita ve her noktasında bir şeyler var. Locked Labyrinth adında zindanlar, sandıklar, süre kısıtlamaları olan dövüşler, süre kısıtlamalı olmayan ama ödülü sandık olan dövüşler, karakter yeteneklerini yükselten heykeller, kilitli büyüler derken güzel bir saat geçiriyorsunuz. Sonra fark ediyorsunuz ki heykeller ve kilitli büyüler dışında diğerlerini yapmanıza pek de gerek yok. Ardından oyunda başka bölgelere gittiğinizde oraların da ağzına kadar bunlarla dolu olduğunu görüyorsunuz. Ve en sonunda "Ben en iyisi A noktamdan B noktama gideyim" deyip ana göreve odaklanıyorsunuz.

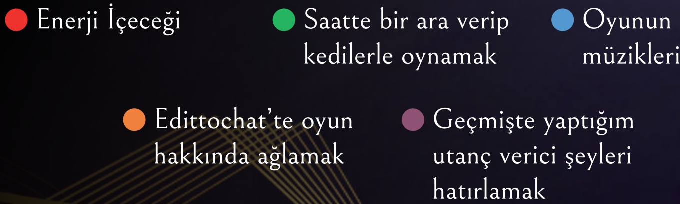
Açık dünyasının neden bu kadar büyük olduğunu bir nebze anlayabiliyorum, Frey'in aşırı tatmin edici parkur yeteneklerini kullanmak ve oyuncuyu daha rahat hissettirmek için olduğunu düşünüyorum en azından. Ama en azından biraz daha küçültülüp 570 tane toplanabilir nane ve yüzlerce sandık koymak yerine daha farklı meydan okumalar, Frey'in parkur yeteneklerini daha iyi kullanan zindanlar ve insani sayıda sandık koymak daha mantıklı olurdu.

Farklılık olsun diye koyulan yan görevler de bayağı bir sıkıcı dürüst olayım. Fena olmayan konseptte bir yan görev serisi var aslında, Cipha'daki çocuklar için akıllı telefonunuzla Athia'dan manzara fotoğrafları çekip çocuklara gösteriyorsunuz. Ama görevin ödülü de oyunun fotoğraf modu için filtre açıyor olması. Ne bileyim, insan bir iki parça craft için ekipman verir diye bekliyor ama nafile… Diğer yan görevler de oradan oraya koşmaca, bir yerlere gidip üçgene basmaca falan. Oyunun dünyası ve karakterleri daha ilgi çekici ve haliyle umurumda olsaydı bunları yapmak bu kadar canımı sıkmazdı belki.

Bu arada evet, oyunda craft mekanikleri de var ama onlar da bayağı potansiyeli olup sığ kalan şeylerden. *Forspoken* günün sonunda bir RYO ve haliyle ekipmanlarımız ve o ekipmanlarımızın da istatistikleri var. Craft olayı da pelerinimizin ve kolyemizin (evet bu kadar) savunmasını, canını ve farklı büyülerin gücünü arttırmak için kullanılıyor. Bu kolye ve pelerinin de belirli 3 tane ve istediğiniz gibi değiştirebildiğiniz yetenekleri var. %5 defans versin ya da düşman öldürünce otomatik can doldursun gibi şeylerden bahsediyorum. Ama bu sistemin sığ olması bir yana, istediğiniz ekipmanı istediğiniz gibi güçlendirebildiğinizden oyunun haritasının her bir yerinde bulunan pelerin

OYUNU SIZMADAN NASIL BİTİRDİM?

%12
%35
%21
%13
%19





ve kolyeleri toplamanın da pek bir manası olmuyor. Oyunun ilk çeyreğinde aldığım kolye ve pelerini sürekli yükselterek oyunu bayağı rahat bir şekilde normal zorlukta bitirdim çünkü, ondan bu kadar rahat söyleyebiliyorum.

HÂLÂ SEVİLEBİLECEK ŞEYLER VAR...

Farkındayım, şu noktaya kadar *Forspoken*'ı pek de iyi bir oyunmuş gibi anlatmadım. Dürüst olayım, iyi bir oyun olduğunu da düşünmüyorum. Tam anlamıyla vasat kelimesinin karşılığı. Ama oyunun hakkını vermek de lazım bazı noktalarda, o kadar da kin dolu değilim. Tamam, belki doluyum birazcık. Yine de hakkını vereceğim gerçeğini değiştirmiyor.

Oyunun parkur mekanikleri ve genel olarak haritada gezinmesi çok tatmin edici. Her ne kadar oyunun ilk yarısında kısıtlı olsa da ve nedenini anlamadığım bir şekilde oyunda yüksekten düşünce hasar yiyor olsanız da ikinci yarısından itibaren Frey resmen akmaya başlıyor. Havada taklalar, düşmanların üstünden zıplamalar, seke seke gitmeler, kırbaçla sallanıp uçmalar kısa bir süreliğine olsa da gerçekten oyunun ne kadar canımı sıktığını unutturuyor bana.

Bunun yanı sıra dövüş mekanikleri biraz yüzeysel kalmış olsa da önceden saydığım şeyler kadar canımı sıkmadı. İlk aldığınız "Mor Büyü" oyunun ilk 1/3'lik kısmını bir hayli TPS modunda oynamanıza sebep olsa da farklı büyüler aldıkça daha eğlenceli bir moda giriyor. Fakat keşke hem büyüleri, hem de büyünün yeteneklerini almayı bu kadar uzun tutmasalarmış diyorum geriye dönüp baktığımda. 20 saatte bitirilebilecek bir oyunun (ben en azından 20 saatte biraz açık dünyasına şans vererek bitirdim, 10-15 saatte bitirenler de var) böyle geç açılması insanın canını sıkmıyor değil.

Müzikler de bir hayli iyi, ki buna pek de şaşırmamak lazım. Yeni *God of War*'ların bestecisi Bear McCreary ve *Bioshock*'ların, *Middle-Earth*'lerin bestecisi Garry Schyman'dan çıkmış olması daha dinlemeden "İyidir canım" dedirtiyor insana haliyle.

Oyunun teknik açıdan benim ağzımı açık bırakan şeylerinden biri yükleme süreleri oldu ama. Çünkü



> Yetenek ağaçları yeterli, ancak bazı yetenekleri açmak için oyun açık dünyasında bir hayli vakit geçirmenizi istiyor. Sıkıcı olmasa daha fazla vakit geçirirdik de işte... Neyse.

neredeyse yok gibi bir şey. PS5'te koca açık dünyanın bir ucundan diğer ucuna hızlı seyahat ettiğinizde yükleme süresi 1 saniye kadar kısa bir süre, belki birkaç salise daha fazla ya da azdır. Oyunun gerçekten de en yeni nesil hissettiren kısımları yükleme süreleri.

GEÇİŞ DÖNEMİ KRİZİ

Ama işte bu noktada aklıma ufak bir soru geliyor: Bu konuda bu kadar yeni nesil hissettiriyorsan neden geri kalan çoğu şeyde bir, hatta iki nesil öncesinin oyunuymuş gibi hissettiriyorsun ey *Forspoken*?

Mesela oyun hâlâ PS3 dönemi JRYO'larından kalma sürekli ekran karartıp, oyun içi animasyon ve ayrıca yapılmış CG video arası gidip geliyor. Ya da ne bileyim, zaten bulunduğunuz bir mekânda bir binanın içine giriyorsunuz, ekran kararıyor, açık dünya yüklemelerinden nispeten daha uzun bir şekilde yeni girdiğiniz bina yükleniyor. Hani bunu bir Nihon Falcom oyununda, düşük bütçeli bir Bandai Namco yapımında falan görsem şaşırmam, ucundan da olsa eleştiririm ama ayrıca belirtmem. Ama kalkıp kaç milyon dolarlık bütçeye sahip oyunun PS3 döneminde kalma tekniklerle karşımıza oyun çıkarmış olması bana bir hayli tuhaf geliyor.

Oyunun görselliği konusunda da sürekli gidip geliyorum. Hani aşırı kötü görünen bir oyun değil ama ne bileyim, geçtiğimiz konsol neslinin başındaki *Killzone: Shadow Fall, inFamous: Second Son, Ryse: Son of Rome* gibi gerçekler aklıma geliyor ister istemez. *Fospoken*'ın onlara nazaran daha yeni nesil hissettiren tek kısmı ekranda AŞIRI DERECEDE FAZLA partikül bulundurabiliyor oluşu.

Büyü animasyonlarının gerçekten güzel göründüğü gerçeğini söylemek lazım tabii. Ekranda bolca partikül ve onlara eşlik eden bolca alevli, sulu, elektrikli efektler var. Fakat bunlar da performans problemleriyle geliyor haliyle. PS5'te oyunun ilk yarısını performans modunda ve büyük çoğunlukta 60fps alarak geçirdim, hiç de fena değildi. Ama ne zaman gerek düşmanların gerek benim yaptığım su büyüleri işin içine girdi, o noktada ister istemez 30fps'e kilitleyen (eğer 120fps destekleyen monitörünüz/televizyonunuz varsa 40fps de olabiliyor) kalite moduna geçtim. Performans ve çözünürlük düşüşleri bir hayli rahatsız etmeye başlıyor o noktada, en azından beni etti. Gerçi kalite modunda da yine FPS düşüşleri oluyordu ama 60'tan 35-40'lara düşmek, 30'dan 25-24'e düşmekten çok daha fazla rahatsız ediyor ister istemez.

ÇIKARIN BENİ BU DELİKTEN!

Genelde, özellikle de son dönemde, oyunların fiyatı üzerinden incelemede muhabbet yapmıyorum; malum durumumuz ortada. Ancak *Forspoken*'ın sadece bizdeki fiyatı değil, yurt dışındaki 70 dolarlık fiyatı da "Oynayacak bir şeyiniz yoksa alın" bile dememin önüne bir hayli geçiyor maalesef. 70 dolara bu kadar sıkıcı, sanki ChatGPT'den "Bana açık dünya oyun yap" komutu verilerek yapılmış bir oyunu öneremiyorum maalesef. Gerçi son dönemdeki 1000 küsürlük oyunlara bakınca *Forspoken*'ın fiyatı bizde yine iyi kalıyor ama neyse, o ayrı bir tartışmanın konusu.

İncelemenin başında da belirttim, *Forspoken* için heyecanlıydım ben. Hatta o elementli büyüleri gördükçe "Sanırım uzun yıllardır beklediğim Avatar kafasındaki oyun bu olacak" diyordum, beklentim vardı. Uzun yıllardır beklediğim Avatar oyunu yerine hiç beklemediğim, daha önce başka bir atmosferde oynadığıma neredeyse emin olduğum bir açık dünya oyunu geldi. Keşke daha iyi olabilseydin de şurada "Oh be, beklediğime değmiş" diyebilseydim be Frey'ciğim.

TÜR: Aksiyon RYO | **YAPIM:** Luminous Productions | **DAĞITIM:** Square Enix
DİJİTAL İNDİRME: 699₺ (PSN, Steam, EGS, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18



- **Parkur mekanikleri çok eğlenceli ve tatmin edici**
- **Büyüler açıldıkça dövüş mekanikleri daha yerine oturuyor**
- **Müzikler çok iyi**



- **Bir hayli klişe senaryo ve dünya**
- **Tek boyutlu, olması gerektiği için olan karakterler**
- **Bunlar yüzünden de genel olarak kimseyi (Frey dahil) umursayamamam**
- **Oyunun akışı yerli yersiz ve sıkıcı bir şekilde infodump için kesiliyor**
- **Açık dünya dolu ama gereksiz ve kendini tekrar eden şeylerle dolu**
- **Performans problemleri (Özellikle PC tarafında)**

5.5



Son Karar

Square Enix'le alıp veremediğim çok şey var ama yeni bir markaya böyle büyük bir yatırım yapmış olmaları çok büyük bir olaydı benim için. Forspoken da keşke Square Enix'in verdiği bu şansı çok daha iyi bir şekilde değerlendirebilseydi. En azından hâlâ Final Fantasy XVI var. Değil mi?

SEASON: A LETTER TO THE FUTURE

Geçmişi geleceğe hatırlattıran oyun...

PELİN YİĞİT



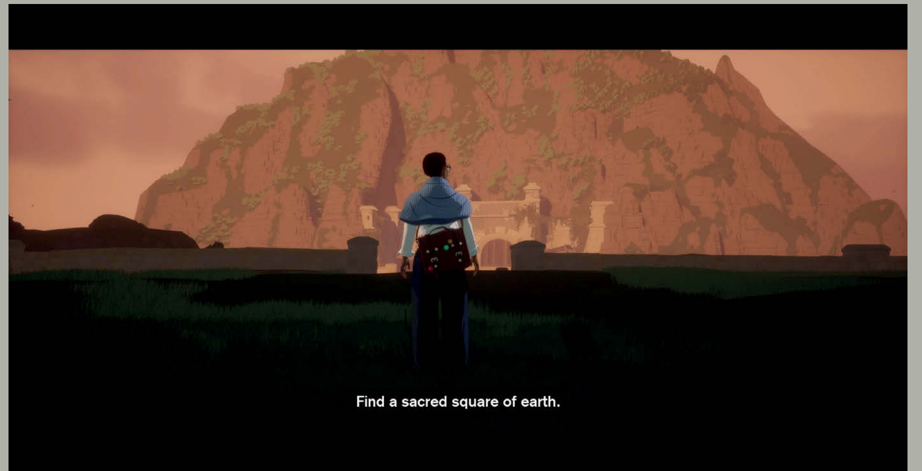


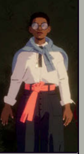
Bazı şeylerin unutulmaması gerektiğini ve keşke "Küçükken şu anımı bir şekilde kaydetseymişim" dediğimi hatırlıyorum. ***SEASON*** tam da bu tür değerleri göz önüne çıkaran, geçmişin tarihle birlikte silinmemesi için kayıt altına alınması gerektiği üzerine kurulmuş olan bir oyun. Senaryosu kısaca kaybolmaya yüz tutan bir köyün yitip gitmemek adına kayıt altına alınmasını konu alır. Ana karakterimiz "Köyümüz yok olacak, ben de Dünya'dan silinmemesi için anılarımızı bu deftere ekleyeceğim" temalı bir yazı yazıyor ve biz de karakterin isteği üzerine bu günlüğü anılarla doldurmaya başlıyoruz. Oyunun ana mekaniği de bu konu üzerine dayanıyor.

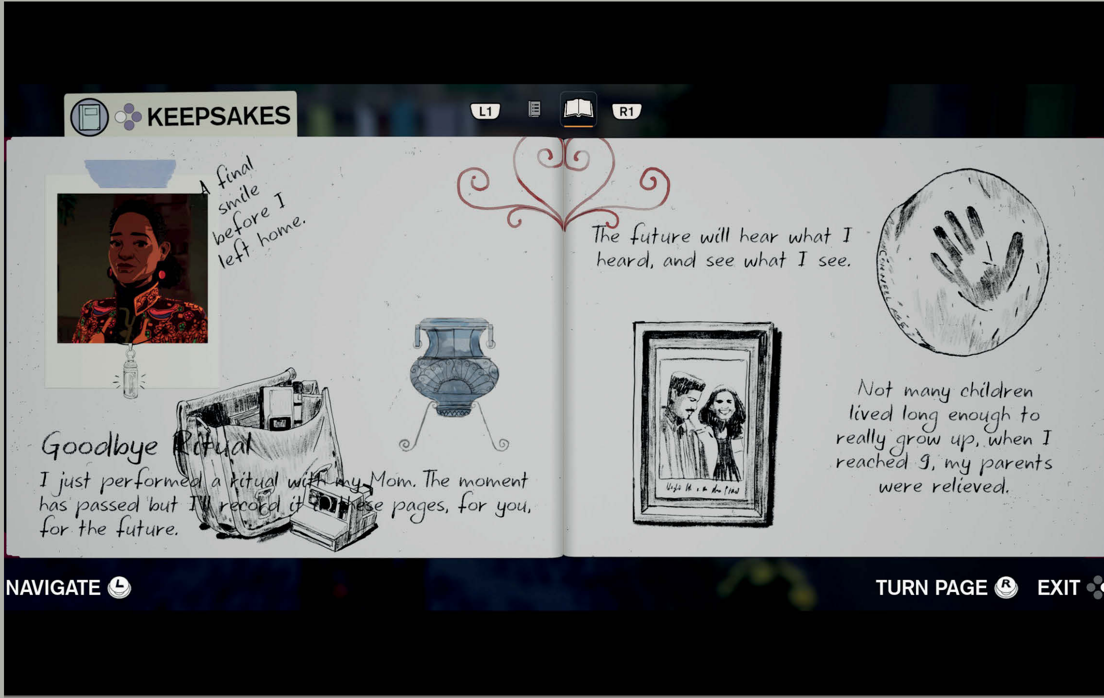
Çok alışılagelmiş bir mekanik olmasa da fotoğraf çekme, ses kaydetme ve bunları anı defterinde düzenleyerek kaydetme gibi tatlı bir mekaniğe sahip. Düşük poligon tarzı çizimleri ve kalın çizgileriyle biraz Telltale oyunlarını hatırlatsa da hikâyenin temeline çok uyan sade bir tasarımı var. Müzikleri ve doğa sesleri de yalnızlığı, o hafif burukluğu ve izole olma hissini çok iyi vermiş. Oyunun melankolik havası nedeniyle konusunu oyuncuya inanılmaz iyi yedirebildiğini düşünüyorum.

Yer yer terkedilmiş kasabalar gezerek, yer yer köylerinden ayrılmak zorunda kalan insanların geride bıraktıklarını toplayarak biriktiriyoruz anı defterimizdeki girdileri. Bu defter baştan sona şöyle bir gezildiğinde bana bile yaşanmışlık hissiyatı verdi. Gerçekte de her zaman tutmak istediğim o günlük/ajanda sevdamı oyunda gerçekleştirmiş oldum bir nevi. Kendim de anılar toplayan ve hatıra kutusu sahibi birisi olarak bu yanıyla beni derinden etkiledi.

Oyunun ilk başları çok içine çekici bir havaya sahip. Başta kendi doğup büyüdüğümüz kasabadan esintileri kaydederken, oyun size bir yandan da mekanikleri öğretmeye başlıyor. Fotoğraf makinasıyla dilediğiniz gibi oynayabilmek, polaroid fotoğraflar çekmek ve bunları günlüğe yerleştirmek zaten keyifliyken bir de doğru objeyi çektiğinizde karakterimiz o obje hakkında yorumlar yapabiliyor. En çok da bu özelliğe bayıldım. Rastgele ormanda bisikletimle gördüğüm bir manzarayı







çektiğim zaman karakterimin de orayı merak etmesi ya da varsa araya sıkıştırdığı mekanla ilgili yorumunu duymak beni oyuna daha çok çekti. Bu konuya da gelmişken değineyim diyaloglar müthiş yazılmış. Bazı replikleri gerçekten açıp bir deftere yazasım geldi hatta. Biraz biraz ***Death Stranding*** hüznü, biraz sizi içten içe öldürme, biraz ***Firewatch***'un yarattığı o ıssız rahatlık biraz da gerçek hayatta yüzleştiğin felsefik problemler ve soruları… Tam olarak böyle bir oyun işte ***SEASON*** ve de hiç boş hissettirmiyor. Hataları yok mu? Elbette var fakat bağımsız bir oyun için oldukça etkileyici bir senaryosu olduğuna inanıyorum. Hissettirdikleri ve normalin dışında mekanikleriyle son zamanlarda oynadığım pek çok oyundan farklı bir yere girdi benim için. Her bağımsız oyun unutulmaz değildir ama ***SEASON*** farklı bir yerde yaşayacak benim için.

Siz oyuna ne kadar yeniyseniz karakteriniz de bir o kadar taze başlıyor. Daha önce köyünden hiç ayrılmamış olan Estelle dışarıdaki hayatı sizinle beraber ilk kez görecek. İnsanlar nasıl yaşıyor, hangi araçları kullanıyorlar, ne gibi problemleri var? Bunların hepsini karakterimizle cevapladığımız gibi bir de kayıt altına almak duygusal olarak da bir bağ sağlıyor. Estelle ile girdiğimiz Tieng köyü ve sonrasını keşfetmek, her delikten bir hikâye çıkarmak fazlasıyla keyifli. Rüyalarda kaybolanlar ve çeşitli ruhani hastalıklarla boğuşanlar, ilginç tanrılar ve doğal taşlardan gelen büyüler de mevcut evrende. Bunlar da ekstra bir gizem katıyor oyuna. Araştırırken bazı sırları açığa çıkarıyor, anıları içerisinde tutan değişik çiçekleri ses kaydına alıp geçmişi dinleyebiliyorsunuz.

Bana kalırsa oyunun en güçlü yanı bir şeyleri göstererek anlatması. Bu nedenle bazı zamanlar diyaloglara boğarak oyuncuya zorla anlatıyor havası katabiliyor. "En iyi yaptığın şeyi yap ve bana güzel tasarımınla hikâyeni anlat!" diye bağırası geliyor insanın. E tabii bir de mekaniklerini geliştirebilirlermiş, üç beş özellik daha olsa şikayet etmezdim. Duyulara ve organlara bu kadar bağımlı olan bir oyunun temas konusunu da işlemesini isterdim mesela. Sadece fotoğraf ve ses kaydı değil belki dokunsal kayıtlara da ulaşabilirdik. Ya da bir envanter sistemimiz olabilirdi belki de; oyunu daha eğlenceli ve çeşitli kılmak için bir bisiklet ve defterden öteye gidilse hiç fena olmazmış. Ama şikayetçi değilim yanlış anlamayın. Sadece bu potansiyelden daha fazla şey beklediğimi hissettim. Yarı açık dünyasıyla beni kollarına saran, hüzünlü ama üzmeyen bir oyun ***SEASON***, tam da bu ***sezonda*** oynamalık bir oyun. Bu espriyi yapmadan gitsem içim acırdı :)

Bir Polaroid Hissi

Bir bölüm var, hiç unutamıyorum. Bir kadının ölen eşinin mezarını ve anılarını bırakamadığı için kasabadan ayrılmak istemediği bir bölüm. Kadına yanına alması gereken ve kocasından hatıra olabilecek çeşitli objeler seçmesinde yardımcı oluyoruz. Bu sırada oyun bize bir kişiyi aslında ne kadar da objelere bağlayabildiğimizi gösteriyor. Kadın yanına alabildiği her parça için ekstra mutlu oluyor, bu da bana ekstra hüzün katmıştı. Oyunun en sevdiğim kısımları bu tür anıları günlüğe kaydedebilmekti. Ablamızın tatlı mı tatlı bir polaroid'ini çektim ve defterime ekledim… İşte böyle hissettiren bir oyun SEASON.



- Farklı mekanikleriyle normal bir bağımsız oyunun dışına çıkabilmiş.
- Hikâye kaydetme ve günlük düzenleme özellikleri oldukça keyifli ve huzur veriyor.
- Yarı açık dünyasında keşfedilecek pek çok yer ve obje var.

—

- Harita sistemi daha ulaşılabilir ve açıklayıcı olabilirdi
- Fotoğraf çekme çeşitleri arttırılabilirdi.
- Bisiklet sürme mekaniği problemli ve hatalı

8.5



Son Karar

Bağımsız oyuncuların Death Stranding'i diyesim geldi oyuna. O yalnızlığı, müziği, sesleri ve "anıları yaşatma" hissiyatını iliklerinize kadar hissedebileceğiniz çok anlamlı bir oyun SEASON.

TÜR: Macera | **YAPIMCI / YAYINCI:** Scavengers Studio | **FİYATI:** 235₺ (Steam)

ATOMIC HEART



YAZAN RUI COSTA

DE TE FABULA NARRATUR







Rutinin içerisine sıkışıp yirmi adım ötesini görmektense kaosun içerisinde bir adım ötesini görememeyi tercih ederim. İnsan doğası gereği her koşulda kendine bir konfor alanı oluşturmaya pek meyillidir. Modern dünyanın bize sunduğu birkaç nadir güzellikten biri de bu kaosu simüle etmeyi sağlayan oyunlar. Yoksa Diyojen olamıyorsak rutinin çarkları arasından çıkma şansımız pek yok. Bundan mütevellit olacak ki oyunlar, çizgi romanlar, kitaplar, filmler gibi sanat eserleri bizi başka diyarlara götürdüğü için ilgimizi çekiyor. Bilincimiz "gerçek" konfor alanına zarar gelmeden minik riskler almayı eğlendirici buluyor. Yazıya böyle giriş yapıyorum çünkü *Atomic Heart* bizleri distopik bir bilim dünyasına, 1950'lerin pek acayip Sovyetler Birliği'ne götürüyor.

Aslında benim *Atomic Heart*'ı merakla bekleme sebebimle şu an oyun bittikten sonra yaşadığım düşünceler arasında dağlar kadar fark var. Ben eğlenceli distopik bir FPS oynarım, biraz *BioShock* tadı alırım diye epey minimal bir beklentiyle oyuna başladım. *(Yani hepimiz o beklenti içinde değil miydik zaten? -Can)* Oyunda bolca klişe mevcut. Öyle ki bazı noktalarda kendimi *Far Cry* oynuyor gibi hissederken bazı noktalarda *Half-Life*'da levyeyle yaratık kovalıyormuş gibi hissettim. Bu kimisi için sıkıcı bir deneyim olabilir ancak ben bu potporisel yapıdan epey keyif aldım. *Atomic Heart*'ın zaman zaman lineer zaman zaman açık dünya yapısı her iki türü de sevenleri kendine çekecektir.

Dünyanın tüm robotları birleşin!

"Proletarier aller Lander, vereinigt euch!" yani "Dünyanın tüm işçileri birleşin!" Karl Marx'ın belki de Ekim Devrimi'nin temellerini atan ünlü sloganı. *Atomic Heart* Lenin sonrası bir tuhaf 2. Cihan Harbi'nden çıkmış SSCB'yi konu alıyor. Ancak bu SSCB'de Stalin yok. Adı bile geçmiyor. Sanırım Mundfish Batı'ya şirin gözükmek için Stalin'i komple yok saymış. Herhalde Hitler'i de robotlar yardımıyla yendiler...

Ana karakterimiz P-3 yine bu Cihan Harbi sırasında beynine ciddi hasar almış ve sonrasında mucizevi bilim sayesinde hayata dönmüş bir veteran. Zaten oyundaki teknoloji o kadar gelişmiş ki Sovyetler dünyanın teknoloji devi ve Amerika dahil tüm dünyaya bilim empoze ediyor.

Her ütopyada olduğu gibi *Atomic Hearts*'ın SSCB rüyasının da gerçek yüzünü görmemiz pek uzun sürmüyor. Gayet masumane bir kutlamaya giderken robotların "hacklenmesi" tüm ülkeyi büyük bir kaosa sokuyor. Oyun da sizi bu kaosu göstermekten hiç çekinmiyor. Patlayan kafalar, kopan uzuvlar derken bir anda ilim irfan yuvası ütopik SSCB koca bir kasap dükkanı haline geliyor. Biz de bu olayın sorumlularını yargıya teslim etmek amacıyla yola çıkıyoruz.

Bu kadar lineer yeter, az gezip oyna

Atomic Hearts'ın görev yapısı benim çok hoşuma gitti. Oyunun ana görevlerinde tıpkı eski usül bir FPS oyunu gibi lineer bir yapıda hatta bazen metroidvania tarzında bir işleyiş var. Bir yerden bir anahtar alıp yeni bir yol açıp başka bir alan geçmek çoğu ana görevin temelinde yer alıyor. Bu lineer görevler silsilesi oyun süresinin çok uzun bir zamanını kaplıyor ve zaman zaman *Atomic Heart*'ın bir açık dünyası olduğunu da unutuyorsunuz. Bunu yaparken oyuna çok tatlı bulmacalar da eklenmiş. Nokia 3310 zamanlarında bolca "yılan" oynamanın bir oyunda puzzle çözerken işime yarayacağını hiç tahmin etmemiştim. Ya da devasa bir tilt masasıyla bir sonraki bölüme geçmek epey güzel düşünülmüş detaylar. Bu eşsiz bulmacaların yanı sıra "lockpick" mekanizması da rutin olmasın diye 3 farklı sistem getirmişler ama yine de 3-4 seferden sonra bu bulmacaları çözmek keyiften çok bitse de gitsek kıvamına geliyor.

Ana görevleri bitirdikten sonra ise bir sonraki görev yerine gidene kadar görece

büyük bir haritada tamamen serbestsiniz. Ha bu serbestlik tam olarak ne işe yarıyor derseniz oyundaki silahlarınızı daha da geliştirmek için gerekli planları çeşitli Sovyet tesislerinden elde etmeniz gerekiyor. Ancak açık dünya tıka basa düşman dolu ve sizi temin ederim ilerlemesi hiç kolay değil. *Far Cry*'ın aksine "Kafasına bir tane tıklarım, yoluma bakarım!" zihniyeti robotlara karşı işlemiyor. O yüzden epey kıymetli olan cephanenizi açık dünyada harcamadan önce kendinize bir yol haritası oluşturmanız gerekiyor. Bunun için de çeşitli kameralara gidip hafızanıza «burada save yeri var" şeklinde notlar koymanız lazım. Evet oyunda açık dünya esnasında kayıt alamıyorsunuz. Sadece belirli başlı noktalarda manual kayda izin veriliyor. Yani iki kayıt noktası arasında ölürseniz tüm topladığınız eşyalar puf, yok oluyor.



Robot avcısı yoldaş Major

Bu çileden çıkıp insan avlayan robotlar arasında gezerken günlük işler için kullanılan sıradan bir robottan bile tırsar oluyorsunuz. Hal böyle olunca Major da önce öldür sonra sorgula modunu açıyor ve cephaneliğini genişletmeye başlıyor. Oyunda ilk baştaki balta ve pompalı tüfek hariç tüm silahları kendiniz üretiyorsunuz. Bunu yaparken de kodu bozulmuş olan ve size aşık BDSM hastası bir robottan yardım alıyorsunuz. Böyle kod mu bozulur diye sorgulamıştım ama sonra oyunda opera yapan robottan eşek sudan gelene kadar dayak yiyince sorgulamayı tamamen bıraktım. Silahları üretebilmek için gerekli şemalar çoğunlukla ana hikâye içerisinde yer alıyor (yanılmıyorsam 1 ya da 2 tanesi yan görev şeklinde karşınıza çıkıyor). Zaten çok fazla bir silah çeşitliliği yok, hem Kalesh (bildiğimiz AK-47'nin distopik hali) açıldıktan sonra diğer silahlara pek ihtiyaç da duymadım. Yine de zombi salgını sırasında emektar pompalı tüfek baya işe yarıyor.

Evet oyunda robotlar yetmiyormuş gibi *The Last of Us* benzeri bir zombi salgını da başlıyor. Belaların ardı arkası kesilmiyor. Ancak bu "robots vs zombies" anlamına da geleceği için açık dünyada birbirine giren iki beyinsiz asker grubunu izleyip arda kalan lootu toplamak da işin cilvesi oluyor. Güçlü bir yakın dövüş silahı, Kalesh ve mermi sıkıntısına karşı enerji kullanan bir silahınız yanınızdaysa her türlü belayla başa çıkmanız epey olası. Çünkü oyunda bir de teknolojinin son harikası süper güçler var. Buz atarak düşmanları dondurma, telekinezi, kalkan oluşturma gibi çeşitli güçler topladığınız organik materyallerle geliştiriliyor. Oyunun zorunlu tuttuğu "Shok" yani elektrik harici 2 tane özel gücü de siz seçebiliyorsunuz. Mundfish burada bir güzellik yapmış ve oyunu istediğiniz tarzda oynayabilmeniz için bu organik materyalleri kafanıza göre dağıtma hakkı vermiş. Yani kendinize bir düzen kurup, beğenmezseniz hiçbir ceza ödemeden başka özelliklere yatırım yapabiliyorsunuz. Ben deneme yanılmayla birlikte telekinezi + buz kombosunu epey beğendim. Ancak siz oyunu en zor seviyede oynuyorsanız sonuna kadar güçlendirilmiş kalkan özelliğini muhakkak deneyin derim.

Master Of Puppets

Atomic Heart'ın en tatlı taraflarından birisi de diyalogları olmuş. Ana karakterimiz Major her şeye atarlı, hafızası yerinde olmayan eski bir asker. Elindeki akıllı eldiven Charles ile sürekli kavga ediyor. Oyunun getirdiği aptallıklara karşı da hiç tahammülü yok. Örneğin bir görev 4 farklı elementi ayrı ayrı odalardan toplamayı gerektiriyorsa bu durumun ne kadar salak olduğunu yüzümüze çarpıyor. Tabii şikayet etmenin hiçbir faydası yok, gidip yine o 4 lanet olası kutuyu bulup başka bir kapıyı açıyoruz. Bulmacalarla da arası hiç iyi olmayan Charles neredeyse her bulmacayla kavga ediyor. Yalnız devasa tilt oyununu başardığı zaman çocuk gibi











seviniyor. Sadece Charles ile değil, bir tren görevlisi robotla kavga etmesi, yerde ölmek üzere olan (teknik olarak ölü) insanlarla dalga geçmesi derken Major ile aranızda hoş bir bağ da kuruluyor.

Ancak kader (böylesine bir bilim toplumunda kaderci olmak da ne kadar mümkünse) ağlarını örüyor ve Major'un da geçmişi ortaya çıkıyor. Sürprizleri bozmadan anlatmak çok zor ama oyunun sonlarına doğru bir noktada hem Major hem de siz bir aydınlanma yaşayıp yol haritanızı belirliyorsunuz. Bunca senelik oyun dünyasında sonsuz sayıda twist gördüğümüz için Major özelinde olanlar sizi ne kadar etkiler bilemiyorum. Lakin eski de olsa bir askerin her koşulda emirleri uyguladığı gerçeği hiç değişmiyor. Belki *Spec Ops: The Line* kadar çarpıcı bir finali yok ama *Atomic Hearts*'ın sonlarından bir tanesi sizi çok fazla şeyi sorgulamaya itiyor.

Ütopyalar güzel midir?

Hayatın doğal akışından çıkıp distopik bir SSCB dünyasında çok çarpıcı olmasa da kafalarda birkaç soru işareti oluşturmayı başaran bir oyun *Atomic Heart*. Bazı yerlerde oyunun Komünizm güzellediğine dair yorumlar okumuştum. Ancak oyun komünizmin temel sorunlarına da o kadar tatlı göndermeler yapıyor ki Politbüro'nun "eşitler arasındaki daha eşitler" kavramını net bir şekilde yaşıyorsunuz. Tabii bunu yaparken kapitalist düzene de şahane selamlar çakmayı ihmal etmiyor. Genel olarak *Atomic Heart*s ana karakter Major sayesinde her türlü saçmalığa gereken tahammülsüzlüğü gösteriyor.

Ben oyunu PC'de oynadım ve optimizasyon konusunda ufak tefek sıkıntılar çektim. Özellikle yükleme kısımlarında, açık dünyaya geçerken ciddi kasmalar mevcut. Yine de aksiyonun içerisinde paldır küldür dalmışken ve etrafta çok fazla düşman varken bile çok ciddi sorunlar yaşamadım. Yaşadığım en ciddi sorun ise karakterin bir yere sıkışmasıydı bu beni çileden çıkarttı. Zaten otomatik kayıt epey sınırlı ve manual save yasaklıyken açık dünyada tonlarca loot ile birlikte sıkışıp çok geriye dönmek epey tat kaçıran bir hadise. Umarım yapımcılar ivedilikle bu sıkışma sorununa bir çare bulurlar da benim gibi başka insanların da 2 saatlik lootları çöpe gitmez... Hele SSCB ütopyasında yer aldığınız düşünülürse bu emek hırsızlığının cezası GULAG olmalı. Lakin oyunda GULAG da yok...

TÜR: FPS, Aksiyon RYO | **YAPIM:** Mundfish | **DAĞITIM:** Focus Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 699₺ (Steam) | **GAME PASS'TE VAR**



- Yaşatmak istediği atmosferi gayet çarpıcı bir şekilde hissettirmeyi başarıyor
- Ana karakter Major'un diyalogları ve bazen monologları çok eğlenceli
- Hikayesi bir noktadan sonra evrim geçiriyor
- Lineer yapıdaki ana görevlerin bulmacaları epey keyifli
- Eski usül FPS oyunlarını özleyenlere güzel bir nostalji hissi yaratabilir



- Kalabalık düşman saldırıları sırasında kameranın kontrolden çıkması
- Ana karakterin sıkışması epey olası ve kayıt alma sistemi yüzünden çok tekrar başlamanız muhtemel
- Silah çeşitliliği biraz az
- Zaman zaman yaşanan performans sorunları

8



Son Karar

Görevlerdeki lineer ve sürükleyici yapının ardından açık dünyaya geçiş epey hoş bir ferahlama hissi yaşatıyor. Atomic Heart, kusursuz bir oyun değil ve biraz potpori hali var ama günün sonunda kendini oynatmayı başarıyor.

BURCU ARABACI

Fire Emblem serisi özüne dönmüş, ama ileri gitmeyi tercih etse daha iyiymiş sanki...

FIRE EMBLEM ENGAGE

Beni Sıra Tabanlı Strateji'ye başlatan değil belki ama yüzlerce saatimi kare kare ilerleyip minik matematik hesapları peşinde koşmamı sağlayan seridir *Fire Emblem*. Hele ki yüksek zorluklarda, bir de ölen karakterlerinizi geri alamadığınız klasik modda oynarken, aynı savaşı onlarca kez oynayıp "Belki bu sefer herkes aynı adama çullanmaz da hayatta kalır" diye umutla düşman turunun biteceği anı bekleten seridir de... Ve doğrusunu isterseniz *Three Houses*'a kadar Fire Emblem oyunlarından senaryo ve karakterler açısından pek bir beklentim yoktu.

Three Houses sağolsun hepsi de kendi açısından haklı denebilecek, güçlü kanaatlere sahip karakterleriyle, ciddi teması ve zaman zaman ziyadesiyle ağırlaşan duygusal tonlamasıyla, detaylı dünyası ve dallanıp budaklanan seçimleriyle bize Fire Emblem serisinin artık o basit hikâyeli savaş oyunu formatından çıkıp farklı oyuncu kitlelerine hitap eden her açıdan doyurucu bir seriye dönüşeceğini vadediyordu. Derken *Fire Emblem: Engage* geldi ve bütün bu vaatleri yalanlayarak "Awakening'in modern grafiklisi, birazcık da nostalji soslusu, buyruuun!" diyerek hevesimizi kursağımızda bıraktı.

Bu demek değil ki *Engage* kötü bir oyun ya da oynamaya değmeyecek bir tecrübe. Kötü değil ama öte yandan Fire Emblem oyunları arasında da ortalamanın altında kalan bir oyun ne yazık ki. Serinin nispeten yakın zamanda ve Batı'da yayınlanmış olan oyunlarıyla karşılaştıracak olursak *Awakening*'den kesinlikle daha kötü, belki *Echoes: Shadows of Valentia* seviyesine yakın diyebilirim. Türe veya seriye yeni başlayacak olanlara başka bir oyunla başlamalarını tavsiye ederim. Çünkü *Engage* hiçbir şekilde iyi bir başlangıç oyunu değil. Nedenini anlamak için bu oyun hakkında bilmeniz gereken bir şey var...









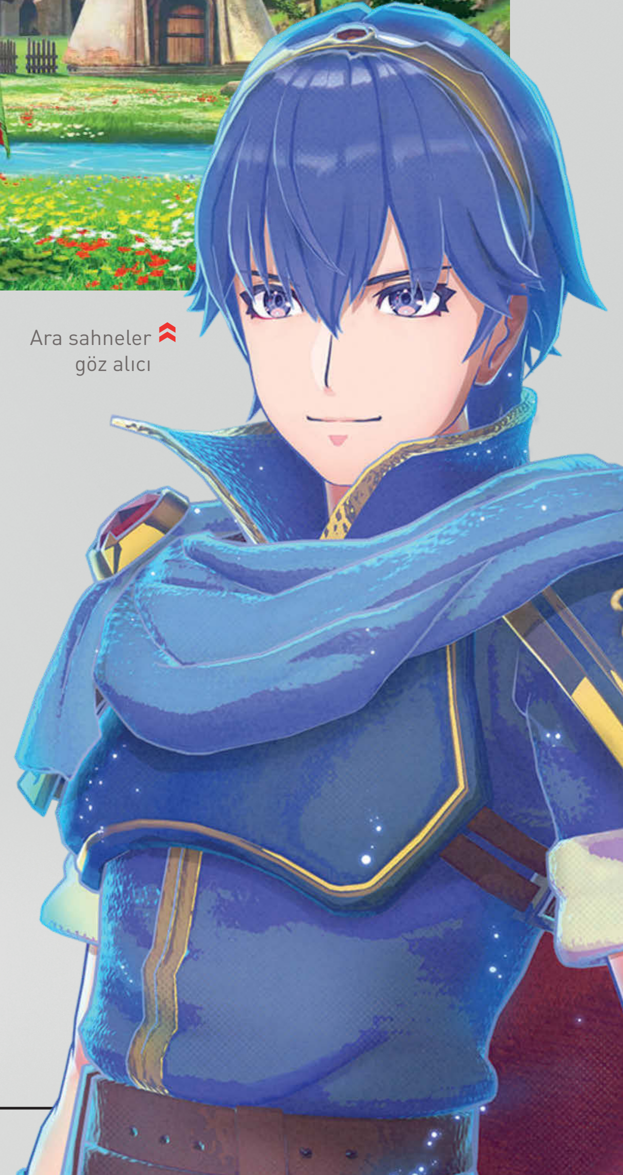
O kedi merdivenini istiyorum!



Fire Emblem: Engage aslen bir yıldönümü oyunu. Söylentilere göre 2020 yılında Fire Emblem serisinin 30 yaşına girmesi şerefine çıkarılacak olan bu oyun ya Covid sebebiyle ya da o sırada çok taze olan *Three Houses*'ın başarısına gölge düşürmemek için ertelenmiş ve çıkışı bu seneye nasip olmuş. Bunu bilince taşlar biraz daha yerine oturuyor. "Neden bu oyun önceki Fire Emblem'lerin bir ortalaması?" sorusuna bir cevap oluyor, üstelik oyunun yeni savaş mekaniği olan "Engage" konseptini de eski serilerin kahramanlarına bağlamaları bir yıldönümü oyununa yakışıyor doğrusu. Öte yandan bu nostalji rüzgârı *Engage*'i seriye başlamak için kötü bir seçim yapıyor. Lucina'yı Marth zannetme gibi göndermeler serinin duayenleri için eski arkadaşlar arasında sık kullanılan şakalar gibi hissettirse de yeni başlayan biri için anlamsız kalıyor. Ya da o kahramanlar için bir anlam ifade eden mekanlarda yaptığımız savaşlar da mevzunun aslını bilmeyenlere o duyguyu vermekten uzak.

Halbuki harita çeşitliliği ve dinamikliği açısından serinin en iyi oyunlarından bir tanesi olabilir Engage. Buzun üzerinde kaya kaya gitmek mi dersiniz, aniden yükselen suların ortasında kalan birimlerin hızının 1 kareye düşüvermesi mi... Pegasuslarla, Grifinlerle önden uçayım da düşmanın ağzına vurayım, sonra kalanlarla arkadan yetişirim diye ezbere oynarken bir anda oluşan adacıkta yapayalnız kalmak da var. Sizi haritada olan biteni takip etmeye mecbur bırakan, stratejilerinizi bozup baştan kurduran bölümler bu oyunun can simidi olmuş. Bir de hikâye tutunabilseymiş bu can simidine, geri kalan eksiklikleri görmezden gelebilirdik, eminim buna.

Savaş haritaları sadece stratejik olarak değil, görsellik açısından da çok gelişmiş. Renkler capcanlı, mekanlar



Ara sahneler göz alıcı

harika görünüyor. Solm'un çöl haritalarına bakmaya doyamadım, o sıkıcı donuk sarı gitmiş adeta güneşin üstünüzde parladığını hissettiren doygun bir renk paleti gelmiş. Üstelik sadece savaş modunda değil, oyunun kalanında da bu canlı renk paleti göz dolduruyor. Animasyon kalitesine de diyecek yok, görsel anlamda oyun çok gelişmiş. Bir de ana karakterin o inanılmaz çirkin tasarımı olmasa görsel açıdan oyun dört dörtlük diyeceğim. Gerek pepsi renklerinde saçları gerekse tuhaf tasarımıyla ana karakterimiz Alear oyunun en kötü tasarıma sahip parçası. Üstelik altınla satın aldığınız ya da Amiibo'nuzu taratarak elde ettiğiniz kıyafetleri karakterinize giydirseniz bile ara sahnelerde ve savaşlarda yine standart kıyafetlerine büründüğü için bu çirkinlikten kurtulmanın bir yolu da yok. Kadın karakterin korkunç saçları o kadar canımı sıktı ki, 10. Bölümde daha fazla dayanamayıp oyunu baştan erkek karakterle açtım. O derece bir fenalık.



Engage, bu kağıdın hali ne? Awakening'in ödevini aynen kopyalamışsın! Bari azıcık değiştirseydin!

Oyunun ilk 10 bölümünde gözüme çarpan şey hikâyesinin *Awakening*'e ne kadar çok benzediğiydi. Uykudan yeni uyanan ve hiç bir şey hatırlamayan ana karakter, aynı sıralarda uyanmış ve mis gibi barışçıl ülkeleri yakıp yıkmaya başlamış Fel Ejderha... Benzerlikler burada kalmıyor ama detaylara girip de zaten azıcık olan sürprizini kaçırmak istemiyorum. Üstüne üstlük, *Awakening*'in aksine karakterler açısından da zayıf bir başlangıç yapıyor oyun. Firene'de yanımıza katılan ilk lordlar ve refakâtçileri çok basit ve karikatürize tipler. Kendi aralarında yaptıkları tüm konuşmaların çay veya egzersiz üzerine olması, krallıklar yanarken etrafta olan bitene göre yorum yapmak yerine "Hüf güzel savaştım ya, gösterdim kendimi" gibi sığ diyaloglara sahip olmaları daha ilk bölümlerden oyuna olan hevesimi kırdı doğrusu. Hikâyenin geçtiği Elyos dünyasının hikâye derinliğinin de "Kardeş kardeş geçinen 4 ülke varmış, sonra bir tanesi Fel Ejderha'yı uyandırmış ve hoop savaş!" seviyesinde olması üstüne tuz biber oldu. Hoş, herkesin aynı isimlendirme sistemini kullandığı krallıklardan bahsediyoruz. O kadar kasmamışlar ki oyunun dünyasına. Mesela Brodia'da doğduğunuz için isminiz Elmas, Yakut, Safir falan olmak zorunda. Elusia'lı olsaydınız çiçek ismine sahip olacaktınız. Sümbül diye kötü adam var oyunda... Kusura bakmayın Sümbül Bey ama böyle krallık olmaz olsun! Sizin krallığın tek olayı çiçekli isimler ve güzellik mi? Tarım, ticaret falan? Neyle geçiniyorsunuz Kutsal Ejder aşkına?

İyi haber, Firene'den sonra grubunuza katılan neredeyse herkes biraz daha ilgi çekici ve çay içmek dışında da aktiviteler olduğunun bilincindeler. Bir süre sonra "Bu iki karakter arasında neler gelişecek? Şu karakter buna ne tepki verecek?" diye merak ettirmeyi bile başarıyor doğrusu. Kötü haber, ikili diaogları açmak önceki oyunlara göre kat be kat zor. Yüksek zorluklarda oynuyorsanız imkânsız bile diyebilirim. Zira normalde bir düşman sizin biriminize saldırdığında -ya da siz ona saldırdığınızda- biriminiz yanında duran diğer birimlerle "destek" puanı alıyordu. Bu puanlarla da hem diyalogları açıyordunuz hem de yüksek destek puanı olan birimler savaşta birbirlerine güzel bonuslar veriyorlardı. Şimdiyse yalnızca oyuncu turunda yapılan saldırılar destek puanı veriyor, yani düşman size saldırınca puan yok! Ve yalnızca tam olarak yanında


İşte lord Sümbül'ün kalesi Hogwarts





» Keşke Somniel dışında da şu nefis Emblem kostümlerini kullanabilsek!



durduğunuz birimler sayılıyor, yani aynı düşmanın etrafında duran birimlere de destek yok. Bu da demek oluyor ki iki tane yakın mesafe silah kullanan birim birbirinden neredeyse hiç destek puanı alamıyor. Olsun canım, biz de savaştan arta kalan zamanlarda yaptığımız aktivitelerle puan kasarız değil mi? Maalesef mümkün değil. Zira Somniel'de ikili aktiviteler yok denecek kadar az. Somniel bir nedir mi dediniz? Hah, gelelim *Engage*'in en akıl fikir israfı işine.

Somniel: Bir fikir nasıl ziyan edilir?

İtiraf edeyim, akıllara ziyan senaryo ve karakterlere rağmen oyunda bir kalemiz olduğunu görünce yine de heyecanlandım. Umutlarımın yeşermesine izin verdim. İşte hata bir... Umutlanma, niye umutlanıyorsun? Şöyle ufak geliştirmeler falan yaparız kalede, hayvancıkların yayıldığı bahçeyi genişletiriz. Kedi merdiveni de koyar mıyız? Koyarız be! Pegasuslar uçar burçlarda, farklı krallıklardan meyve ağaçları dikeriz... Bak hâlâ hayal kuruyor! Yok öyle şeyler, yer yok! 4 tane dükkân, 5 hayvana yetecek kadar bahçe. İki bölümde bir üstümüze atıp durdukları yol arkadaşlarına bile yer yok, sadece bir kısmını görebiliyoruz kalede. Geri kalanlarını ne yapıyoruz bilmiyorum, zindanların orada bir depoda falan tutmuyoruzdur diye umuyorum. Hâl hatır sormak, hediye vermek istediğiniz yoldaşlardan birini etrafta göremiyorsanız odanıza gidip uyumalısınız. Sabah kalktığınızda kalede başka arkadaşlar dolaşıyor olacak. Fakat oyun bunu size söyleme ihtiyacı hissetmiyor. "Somniel'de zaman geçecek" kod cümlesinden kendiniz tercüme edeceksiniz.

Savaş aralarında şöyle bir dinlenip kendimize geldiğimiz güvenli yurdumuz Somniel'de yapılacak bir avuç etkinlik var. Ama olan etkinlikler de öyle kötü ki daha fazlasını istemeye cesaret edemiyorsunuz. Mesela "Strength training". Çeşitli egzersiz hareketlerinden ibaret olan bu mini-oyunlar savaşta size ufak bonuslar veriyor.







Gözünüzü seveyim şu kıza yemek yaptırmayın. Bütün ordu cırcır oldu.

Her bir puanın altın değerinde olduğu "Maddening" zorluğunda oynamıyorsanız hiçbir önemi olmayan bu bonusları kazanmak için oynadığınız oyunlar da son derece monoton ve tatsız. Üstüne üstlük bir tanesini kazandıktan sonra oyun size "Bonus almasan da oynamaya devam etmek ister misin?" diye sorma cüretinde bulunuyor. Hayır, niye isteyeyim ki?

Balık tutma desem, ekstra bir heyecanı yok. Olta at, çek; balık. Öyle balık tutma turnuvası yaptık, yok efendim balık avlarken bilmem kimin yüzüğünü buldum gibi aksiyonlar da olmayınca iki üç gün oyalanıp sonra ayda yılda bir uğrayacağınız bir aktivite.

Emblem yüzüklerini parlatarak birazcık **bağ** kasma gibi bir etkinlik var, iki kez yaptıktan sonra komple saldım. Yüzük temizlemeyle mi uğraşacağız? Zaten o bağ puanları her savaştan sonra bol bol geliyor. Arena'da da istediğiniz Emblem ile kullanabiliyorsunuz.

Arena, Somniel'de biraz işe yarayan iki etkinlikten birisi. Karakterlerinizden birini rastgele başka biriyle dövüştürüp biraz tecrübe puanı ve şanslıysanız biraz da destek puanı kazanmasını sağlayabiliyorsunuz. Şanssızsanız da zaten birbiriyle destek diyaloğu olmayan karakterler denk geliyor ve günlük 3 hakkınızdan birini ziyan etmiş oluyorsunuz. Zaten arenada kazanacağınız kadarcık tecrübe puanıyla seviye olarak geride kalmış karakterlerinizi ana kadroya yetiştirmenize de imkan yok.

Arena'nın bir diğer işlevi de bağ puanlarını harcayarak karakterleriniz ve Emblem'ler arasındaki bağı güçlendirmek. Normalde Emblem yüzüğü verdiğiniz karakterleriniz zaten bağlarını kendileri güçlendiriyor ama farklı karakterlerinizle de Emblem yeteneklerini birlikte onlarca



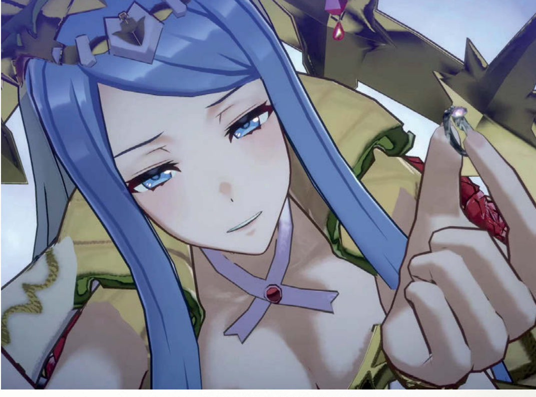
savaşa girmeden açmak isterseniz o noktada Arena devreye giriyor. Karakterleriniz bağ kurduğu Emblem'lerin bazı yeteneklerini miras alabiliyor, bunu da oyunun size çay kaşığının ucuyla dağıttığı SP diye başka bir puan ile yapıyorsunuz. Fakat o da ne? Herhangi bir yüzük takmayan karakterler asla SP kazanmıyor ve oyun tabii ki bunu da size söyleme gereği duymuyor. Çünkü zaten bilmeniz gerekirdi. Ünlü düşünür Beyonce'nin de dediği gibi: "Beğendiysen yüzüğü taksaydın, o o ooo".

Peki herkese mavi boncuklu yüzük dağıtacak kadar Emblem'imiz olmadığına göre nasıl her birime yüzük takıyoruz? Burada da imdadımıza yüzük odası yetişiyor. *(Sauron bunu beğendi. -Can)* Her Emblem için bağ yüzükleri yaratabiliyorsunuz ve bunlar o Emblem'in kendi oyunlarındaki karakterlerin ismine ve portresine sahip oluyorlar. Eski karakterlere ufak bir atıfta bulunmak bence tatlı olmuş, hem yüzüklerin karakter sınıfıyla bağlantılı olması da seçerken kolaylık sağlıyor.

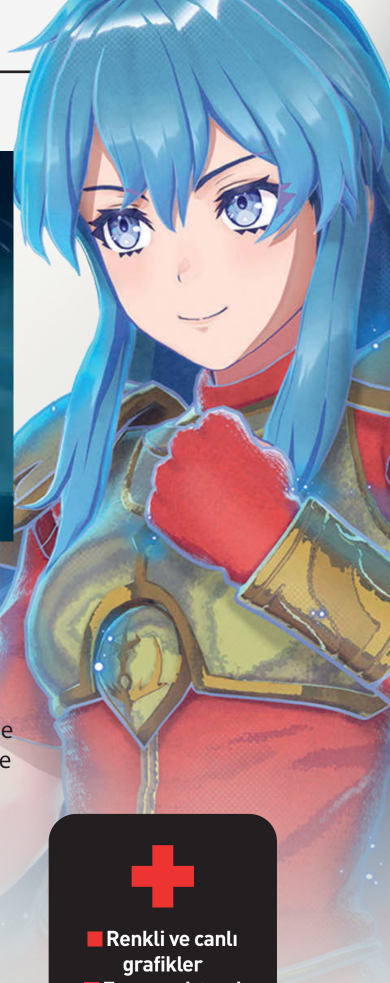
Son olarak Somniel'in ikinci ve belki de en yararlı etkinliği: Yemek! Her gün farklı bir yoldaşınız, size ve seçtiğiniz iki kişiye yemek yapıyor. Yemeği yiyen üçlü kendi aralarında destek puanı toplarken, seçtiğiniz yemeğin stat bonuslarını tüm ordunuz alıyor. Ha dikkat edin, yemek rezalet çıkarsa tüm ordunuzun eksi puan alması da mümkün. O yüzden önemli bir savaşa gidecekseniz, o günkü aşçınızın yapmayı bildiği yıldızlı yemeklerden birini seçmek isteyebilirsiniz.

Somniel'in en iyi tarafı Elyos'a dönüşüdür

İşlevsiz kalemizdeki turumuzu bitirdiysek oyunun iyi tarafına geri dönelim. Zaten Somniel'in en gerekli kısmı olan dükkanlar ve destek konuşmaları menü tuşuna taşındığı için kaleye gitmenize gerek bile yok. Öte yandan savaşlar gerçekten de keyifli. *Three Houses*'da yokluğu çok eleştirilen silah üçgeni geri gelmiş. Hani Mızrak kılıca, kılıç baltaya, balta mızrağa karşı üstündür üçgeninden bahsediyorum. Bir de üstüne "kırma" mekaniği eklenmiş. Bir düşmana onun silahına üstünlüğü olan silahla saldırırsanız, hareketini kırmış oluyorsunuz ve o tur geri saldıramıyor. O yüzden geri vurunca canınızın yarısını yiyecek düşmanlara







önce hasarı az bile olsa üstün bir silahla vurup sonra üstüne amansızca çullanabilirsiniz. Aynı şeyi onlar da size yapabiliyor tabii, o yüzden de ağır zırhlıyım diye gaza gelip on beş kişiye saldırmayın. Kırma mekaniği oyunun stratejisine bir kat daha eklemiş ve güzel de olmuş.

Yüz kere Engage dedik ama Engage mekaniğinden bahsetmedik. Destek puanlarını anlatırken değindiğim, yan yana duran karakterlerin birbirine bonuslar verip birlikte saldırı ve savunma yaptıkları "Pair" mekaniği bu oyunda yok. Onun yerini büyülü yüzüklerle başka dünyaların kahramanlarının ruhlarını (Emblem) çağırıp onların güçlerine sahip olduğumuz Engage mekaniği almış. Engage mekaniği oynanışa Pair mekaniğinden çok daha fazla çeşitlilik getirdiğinden dolayı epey hoşuma gitti. Ağır zırhlı bir biriminizi süvarilerden daha hızlı hale getireni mi istersiniz, haritanın öbür ucuna ışınlanıp sağlamından bir büyü çakanı mı... Aynı Emblem'i okçuya verip haritanın öbür ucundan düşman liderini öldürmek mi, yoksa ağır zırhlı birime verip tam bir tanka dönüşmek mi? Seçenekler bol ve denemesi bedava değilse de Arena sayesinde oldukça ucuz.

Beni yendiniz, gidiyorum öyleyse! -Bütün düşmanlar, her zaman.

Övgülere layık o güzel mekanikli savaşların keyfini kaçıran bir şey var, o da düşman çeşitliliği. Oyunda bir avuç düşman türü var ve ilerleyen zamanlarda da pek yeni bir şey eklenmiyor. En azından Emblem'lere özel haritalarda o dünyaya özel düşmanlar olmasını beklerdim. Hadi düz düşman askerlerini bir kenara bırakalım, oyunun baş kötüleri de sürekli olarak geri dönüşüme uğradığından sizi diken üzerinde tutacak yeni bir tehdit gibi hissettirmiyorlar. Ben böyle sürdürülebilir düşmanlık görmedim, adamları dövüyorsun yürüyerek uzaklaşıyor ortamdan. Sonraki haritada geri gelmiş, "Asla yenilmiycem hıhahaha!!!" falan. Daha 5 dakika önce yediğin dayağın izleri duruyor, kim ciddiye alır seni? Adam beni tecrübe puanı kasmak için kullanıyor sanki. Dayak yedikten sonra puanlarını koruyarak kaçıyor, sonra sil baştan. Aaa! Resmen benim geride kalmış karakterleri kasma yöntemim bu yahu. Kızmaktan vazgeçtim, demek ki düşman tarafı da bizimle aynı problemden mustarip.

Şöyle ki, oyun özellikle başlarda her bölümde üzerinize 3'er 3'er karakter fırlatıyor. Her gelen yeni karakter de eskilerden birkaç seviye yukarıda oluyor. Siz ana senaryoyu oynarken bir de bakmışsınız ki eski karakterleriniz 10 küsür seviye geride kalmış. E mantıklı olan nedir? Bu eski karakterleri alıp rastgele düşmanların çıktığı savaşlardan birinde geliştirmek, değil mi? Fakat rastgele savaşlar sadece en yüksek seviyede çıkıyor ve sizin geriden gelen karakterlerinizi saniyeler içinde öldürüyorlar. Klasik modda oynuyorsanız o karakterleri sonsuza kadar kaybedeceğiniz için kaybede kaybede savaşmak bir çözüm değil. Ancak bir istisnası var, bazen krallıkların merkezlerinde eğitim savaşları çıkıyor. Bunlarda karakterleriniz kalıcı olarak ölmüyorlar. Tek yapmanız gereken bu savaşları yakalayınca tüm düşük seviyeli karakterlerinizle girmek, kaybedince zamanı geri almamak ve sonra çıkan menüden "tecrübe puanını koruyarak yeniden dene" demek. Ve savaşı kazanmamaya gayret etmek! Otomatik savaş bu konuda işe yarıyor, genellikle kaybetmeyi başarıyor yapay zeka. Yine de siz siz olun, 10.bölüme başlamadan önce tüm geri kalmış karakterlerinizi iyice kasın. Yoksa fark aşırı açılıyor ve işiniz kat kat zorlaşıyor.

Peki bunun daha kolay, keyifli bir yolu olsa olmaz mıydı? Aslında başka oyuncularla bir haritayı 2şer tur sırayla oynayarak hem eski karakterleri geliştirebileceğiniz hem de silah geliştirecek ödüller kazanabileceğiniz tatlı bir multi player modu var. Ancak çalışmıyor. Normalde sizin haritanıza devam edecek oyuncu bulması gereken sistem kesinlikle çalışmadığı için, oyunun size verdiği kodu 5 kişiyle paylaşıp onların devam etmesini rica etmeniz gerekiyor ki oyuncular bunun için online gruplar kurmuş bile. Ancak şu haliyle inanılmaz kullanışsız ve hızlı, minik bir oyun yerine internette kod peşinde koştuğunuz bir zaman israfı.

Sonuç olarak Fire Emblem : Engage çok şey yapmaya çalışmış ama yarısını eline yüzüne bulaştırmış bir oyun ne yazık ki. Somniel'e bağ puanları verecek keyifli birkaç aktivite eklense, haritada ara sıra düşük seviyeli düşmanlar da çıksa, çok oyunculu modun hataları giderilse *Engage* tüm kusurlarına rağmen sıra tabanlı strateji seven herkese tavsiye edeceğim bir oyun olur. Ama şu haliyle ne yazık ki ana Fire Emblem serisinin yavan kalmış oyunlarından birisi olmanın ötesine geçemiyor...

TÜR: Taktik Strateji / RYO | **YAPIM:** Intelligent Systems | **DAĞITIM:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60€ | **YAŞ SINIRI:** 12+



- Renkli ve canlı grafikler
- Engage sistemi
- Silah üçgeninin dönüşü ve yeni gelen Kırma mekaniği
- Eski kahramanları yeniden görmek

−

- Hikâye kötü bir Awakening kopyası gibi
- Ana karakterin tasarımı felaket
- Zayıf kalan karakterleri geliştirmek imkansıza yakın
- Grind gereksinimi
- İçi boş, sıkıcı bir kale

7



Son Karar

Engage, Fire emblem serisi için ortalamanın altında kalan bir oyun ama strateji dışında hiçbir şeyle ilgilenmiyorsanız çok severek oynayabilirsiniz.

WIN X|S PS5

THE WITCHER® III WILD HUNT

FREE NEXT-GEN UPDATE

Yeni Nesil Güncellemesi şerefine son bir dans...

M. İHSAN TATARİ

Bir "The Witcher 3 övme, övdürme, övmeyenleri öld… eee, şey… ikna etme" temalı yazımıza daha hoş geldiniz sevgili Oyungezerler. Azılı bir The Witcher hayranı olarak nicedir üçüncü oyunu bir kez daha bitirmek için geçerli bir bahane arayıp duruyordum. Eh, CDPR sağ olsun, yeni nesil güncellemesiyle bahane gibi bahane sundular bize. Ben de bu fırsattan istifade taktım kova miğferimi kafama ve bir kez daha dörtnala daldım Kıta topraklarına…

ÖVGÜ

The Witcher 3 hakkında bugüne kadar çok şey yazılıp çizildi. Oyun çıkalı da neredeyse 8 sene olduğu için hikâyesi nedir, oynanışı nasıldır gibi detayları hemen hemen artık hepiniz biliyorsunuzdur. Wild Hunt tarafından kaçırılmadıysanız tabii… O yüzden gelin direkt olarak işin bizi ilgilendiren civcivli kısmına, yani yeni nesil güncellemesinin oyuna neler kattığına bakalım.

En dikkat çekici yenilik tabii ki grafikler. *The Witcher 3* zaten kendi zamanı için bile çok güzel gözüken bir oyundu. DirectX 12'ye geçişle birlikte oyunun görsel zenginliği birkaç kat artmış resmen. Karakter ve canavar modellemeleri artık daha keskin, daha net. Hani White Orchard'da tavasını kaybeden, yaşlı bir kadın vardı. Onun suratındaki detaylara, kırışıklıklara hayran kalmıştık. Hah, işte artık neredeyse bütün NPC'ler benzer bir detay seviyesine sahip. Sadece bununla kalsa iyi, birbirinin kopyası NPC'ler de büyük oranda tarihe karışmış. Novigrad sokaklarında dolaşırken aynı adamın yanından 10 kere geçmiyoruz artık mesela. Bütün askerler de aynı surata sahip değil. Epey çeşitliliğe gidilmiş bu konuda.

Doğa manzaraları da inanılmaz güzellikte. Görüş mesafesi iyice arttırıldığından Kaer Morhen'in balkonundan ya da yüksek bir tepenin zirvesinden aşağıdaki manzaraya baktığınızda uzaktaki dağların zirvelerini, köyleri, hatta kulübelerin bacalarından yükselen dumanları bile seçebiliyorsunuz. Buna Ray Tracing nimetleri de eklenince ortaya muazzam bir görsel şölen çıkmış. Gün doğumu ve gün batımı efektlerinde yapılan geliştirmeler sayesinde kızıl veya altın sarısına bürünen gökyüzünü seyretmeye doyamıyorsunuz. Durmadan ekran görüntüsü alasınız geliyor. Göller ve denizler muazzam gözüküyor. Hakeza ağaçlar ve bitkiler de öyle… Skellige'de dolaşırken karlı dağların zirvelerinden buzlu bir pus dalgası iniyor, bataklıklarda yerden yoğun bir sis perdesi yükseliyor, daha bir sürü şey…

Tek geliştirme grafikler değil elbette. Yeni eklenen kamera açıları da atmosfer anlamında büyük fark yaratıyor. Oyunda üç





Olmazsan olmaz...

Bu arada bu güncellemenin en güzel özelliği ne biliyor musunuz? Asıl oyuna sahipseniz tamamen ücretsiz olması. Hangi platformda varsa gidip direkt ücretsiz olarak Next-Gen'e yükseltebiliyorsunuz. Asıl oyuna sahip değilseniz de oyun fiyatlarının 4 haneli rakamları zorlamaya başladığı şu dönemde The Witcher 3'ün neredeyse sudan ucuz olduğunu hatırlatalım bir kere daha...



Lonesome cowboo-oy... Ay pardon, yanlış şarkı.

farklı yeni kamera açısı bulunuyor. Savaş, keşif ve at sürme… Yeni nesil güncellemesiyle bu üç atraksiyon sırasında kamera omzumuzun üstüne sabitlenmiş ve bu sayede kendimizi daha çok olayın içinde hissedebiliyoruz.

İşin güzel yanı bunların hepsini istediğiniz gibi, sadece tek bir tıkla değiştirebiliyorsunuz. Grafik ayarlarında Low, Medium, High ve Ultra'nın yanında artık RT ve RT Ultra seçenekleri de var. Eğer Ray Tracing özelliği FPS değerinizi çok düşürüyorsa hemen, tek bir tıkla, oyunu kapatmadan daha düşük bir ayara geçip oynamaya devam edebiliyorsunuz. Omuz kamerasını ve diğer ayarları da yine tek tıkla kapatıp açmak mümkün. PC'niz DX12 grafiklerini kaldırmadı mı? GOG Launcher'dan 11'i seçip eski grafiklere de geçebiliyorsunuz. Erişilebilirliğin dibine vurmuşlar desem yeridir.

SÖVGÜ

Tabii bu güzelliklerin yanı sıra negatif enerji saçan, çakralarınızı yamultan yanları da var *The Witcher 3*'ün. Benim karşılaştığım en büyük problem oyunun her 4-5 saatte bir çökmesi oldu. Ekran birdenbire, sanki çözünürlüğü düşürmüşsünüz gibi bulanıklaşıyor, ardından oyun çat diye kapanıveriyor. Neyse ki otomatik kayıt alıyor da pek bir kaybınız olmuyor. Yine de can sıkıcı bir durum tabii. Bunun haricinde bazen, çok nadiren grafiksel hatalar oluyor. Gölgeler bir belirip bir kayboluyor, çimler yeşil çizgiler hâline geliyor falan.

Ray Tracing'in nimetleri de (beklenildiği gibi) çok yüksek sistem istiyor. 2GB 3050 Ti ekran kartımın performansı kapalı alanlarda 30, açık ve kalabalık alanlarda da 10-20 FPS değerlerine kadar düştü. Dolayısıyla ilk bir-iki saat dirensem de sonunda bu özelliği kapatmak ve yoluma Ultra ayarlarla devam etmek zorunda kaldım. Eksikliğini hissettim mi peki? Eh, çok değil. Oyun yine de muazzam görünüyordu.

Bir-iki kere de canavarların yapay zekâsı sapıttı. Size saldırmayı bırakıp kaçmaya başlıyorlar. Bir keresinde koskoca kırsalın ortasında elimde bir kılıçla bir hayaletin peşinden koşup durdum. Ben kovaladım, o kaçtı, ben kovaladım, o kaçtı. Çok komik bir andı gerçekten. Ama dediğim gibi, çok az rastlanan hıçkırıklar bunlar.

CDPR forumlarını karıştırdığımda ekibin bu sorunlardan haberi olduğunu ve bir yama üstünde çalıştıklarını gördüm. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada çoktan yayınlanmış olacak belki de.

Tabii bir de oyunun doğuştan bug'ı olan Roach var. CDPR her şeye çare bulmuş, bir tek bizim şu manyak atımızı adam edememiş. Yine dağlara, tepelere, çatılara falan çıkıp duruyor, çitlere takılıyor, olmadık açılarda eşyaların içinde ortaya çıkıyor falan. Komik de oluyor açıkçası :) Bilerek mi düzeltmediler acaba diye düşünmedim değil.

NÖVGÜ?

Bunlara ilaveten bir sürü yeni eklenti de var işin içinde tabii. Opsiyonel bir "enemy upscaling" özelliği eklenmiş mesela. Yani eğer isterseniz canavarlar da sizinle beraber level atlayabiliyorlar artık. Böylece bütün yan görevleri yapıp Skellige'ye gittiğinizde oradaki koca devleri bir darbede yere seremiyorsunuz artık.

Ondan sonracığıma, envanterimize bir adet Gwent kitabı eklenmiş. Nerede kaç kart kalmış görebiliyoruz bu sayede. Netflix'in The Witcher dizisine ithafen eklenen yenilikler var tabii bir de. Henry Cavill'in giydiği siyah zırh, şu yuvarlak madalyonuna kadar oyuna aynen eklemiş. Dandelion'ın da dizinin ilk sezonunda giydiği kıyafet var oyunda ama bence çok kötü duruyor :P Ek olarak isterseniz Nilfgaard zırhlarını da yine dizideki gibi yapabiliyorsunuz. Niye öyle bir şey isteyesiniz bilemiyorum tabiiğğğ… Yeni bir görev, iki yeni zırh takımı ve dört yeni kılıç da cabası.

Özetle gelmiş geçmiş en iyi açık dünya RYO'larından biri olan *The Witcher 3*, yeni nesil güncellemesiyle görkemine görkem, haşmetine haşmet katmış. Yayınlanacak son bir-iki yamayla küçük problemlerinden bütünüyle kurtulup kusursuza ulaşacağından eminim. Hâlâ oynamadıysanız daha da bir şey demiyorum size. Çal kemancı! Lele ley leley! Lele ley leley!

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** CD Projekt RED | **DİJİTAL İNDİRME:** 399 (Steam, PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+



- Muazzam hikâye, muazzam karakterler, muazzam oynanış
- Ray Tracing kapalıyken bile muhteşem görünen grafikler
- Erişilebilirlik seçeneklerinin zenginliği
- NPC çeşitlendirmeleri

–

- Bazen çöküyor
- Ufak tefek grafiksel hatalar

9.5



Son Karar

Son 10 yılın en iyi RYO'larından biri olan The Witcher 3, adından bir 10 sene daha bahsettirmeye kararlı. Zaten bir başyapıt olan oyun, yeni nesil güncellemesiyle mükemmelliğe bir adım daha yaklaşmış.

ALİ SEZGİN

"ROCKSIN" BU DÜNYA!

HI-FI RUSH™

Mesleğim gereği çok sayıda kötü oyun oynadım ama aralarında bir ritim oyunu olduğunu hiç hatırlamıyorum. Müzik oyunlarının böyle bir etkisi var. Yeterince iyi olmadıklarında kendinizi müziğe verip yine iyi zaman geçirebiliyorsunuz. Olur da oyun *REZ* veya *TETRIS Effect* kadar iyiyse zaten işler değişiyor. Zamanın nasıl geçtiğini unutup, kendinizi trans halinde buluyorsunuz. O yüzden *Hi-Fi Rush*'ın hiç reklamı yapılmadan hatta duyurulmadan sürpriz bir şekilde olması beni fazlasıyla heyecanlandırdı. İşin ilginç yanı şu ki iki kategoriye de tam anlamıyla uymayan bir oyun çıktı karşıma.

Hi-Fi Rush ritim bazlı bir aksiyon oyunu, oyun Chai'nin etrafında geçiyor. Kendisinin en büyük hayali (ve hatta iddiası) bir "Rockstar" olmak. Robot kol taktırmak için gittiği Vandelay Endüstrilerinde kazayla koluna müzik çaları da yapışıyor ve dünyanın ritmini yakalayabilir hale geliyor. Taktırdıkları implantlarla insanları kendine bağlı hale getirmek isteyen Vandelay yöneticileri bundan haliyle pek de memnun olmuyorlar ve hikâyemiz de tam anlamıyla bu noktadan itibaren başlıyor.

Chai'nin ritimleri "hissedebilme" özelliği sadece basit bir tema değil, bütün dünyayı ve oyun mekaniklerini etkileyen bir sistem olmuş. Chai robot kolunu kullanarak saldırılar yapabiliyor. Bunu çalan ritme uygun olarak yaparsa hem daha fazla puan kazanıyor hem de daha etkili saldırılar yapıyor. Buna ek olarak bütün düşman saldırıları da oyundaki ritme bağlı olarak geliyor. Yani hem düşman animasyonlarından hem de müzikten kimin ne

Hi-fi Rush bölümleri o kadar da büyük sayılmaz. Yine de büyük bir kompleksin içinde olduğunuzu güzel hissettiriyor.





zaman saldıracağını anlayıp buna uygun tepkiler vermek gayet mümkün. Bütün dünya müziğe göre hareket ediyor çünkü. Logar kapakları takırdıyor, makineler pompalarını müziğe göre inip kaldırıyor ve Chai'nin atlaması gereken platformlar bile müziğe bağlı hareket ediyorlar. Yani oyunu oynarken önce bir saniye durup çalan şarkıyı ve temposunu özümsemeniz gerekiyor. Eğer bu kafanızda oturursa bütün bölüm oyuncunun önünde zeytinyağı misali akıp gidiyor.



"Cool'a cool olmak"

Şimdiye kadar söylediklerim ritim hissi veya müzik kulağı olmayan oyuncuları korkutabilir ama oyun ritim konusunda aşırı sert sayılmaz. Siz ne zaman saldırı tuşlarına basarsanız basın, Chai her zaman tempoya uygun olarak gitarını savuruyor. Kavgalar kapalı alanlarda arena kafasında çalışıyor, eğer ritme uymadan oynarsanız, "S" skor alamasanız da yine de A ve B gibi yüksek puanlara çıkmak mümkün oluyor. Ben özellikle ritme uymaya çalışmadığım zamanlarda bile %30'a yakın bir başarı yakalıyordum. Bir tık daha uğraşarak %50'ye gelince zaten puan çok sıkıntı olmuyor. Diyelim ki tam tersi bir şekilde aksiyon oyunlarında kötüsünüz diyelim. Bu durumda da düşmanların da ritme bağlı hareket etmeleri oyuncuya çok büyük bir avantaj sağlıyor. Oynarken ritimler arasında hem bir sonraki hamleyi planlamak için bolca zaman oluyor hem de düşman saldırıları da tempoya bağlı geldiği için savuşturmak için animasyonları takip etmek ve milisaniyelik reflekslere pek gerek kalmıyor. Pek çok yönden *Hi-Fi Rush* oynadığım ulaşılabilirliği en yüksek oyunlardan biri oldu.

Benzer aksiyon oyunlarıyla karşılaştırmak gerekirse, *Hi-Fi Rush* aksiyonun çok ağır olduğu bir oyun sayılmaz. Platform öğeleri ve hatta hikâyenin ilerlediği çok sayıda bölge var. Yanlış anlaşılmasın bunu negatif bir şey olarak söylemiyorum. Chai havalı olmak isteyip de olamayan bir karakter olmasına rağmen hikâye boyunca edindiği yandaşları bir o kadar

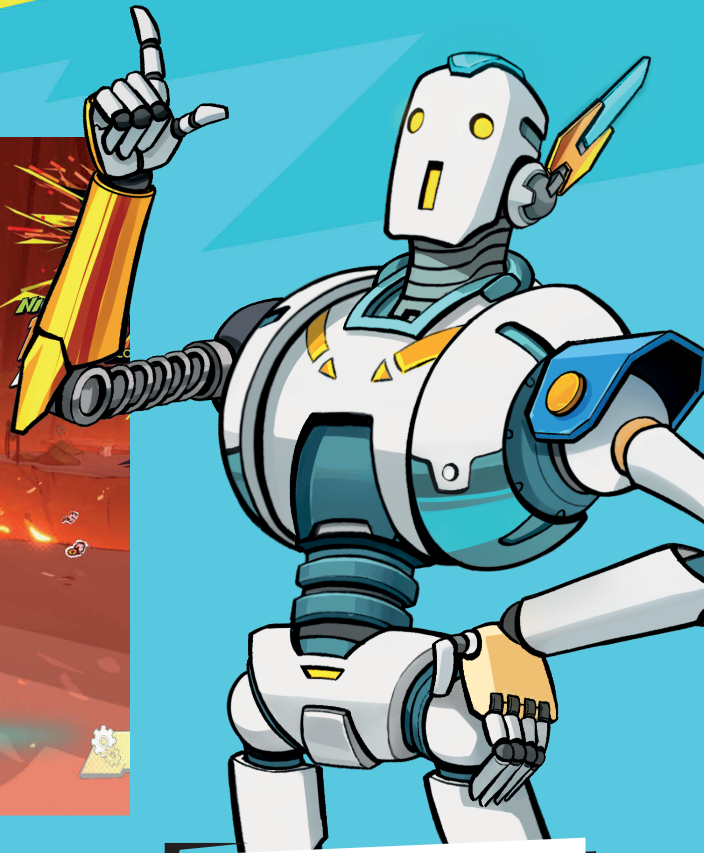




Rockstar çakması bir çocuk karakteri oynama fikri başta itici gelse de Chai ve kedisi 808'i sevmemek mümkün değil.







Zırhlı düşmanları haklamak için arkadaşlarınızın assistine ihtiyacınız var.

eğlenceli. Vandelay'ın robot çalışanlarının goygoylarını dinlemek, yöneticilerin Chai karşısındaki öfke nöbetleri gayet keyifli. Platform bölümleri de aynı şekilde müzikle uyumlu olduğu için sıkıcı olmuyorlar. Her bölümde müzik ve tempo değiştiği için aynı düşmanları, platformlar bile farklı bir deneyim haline gelebiliyor.

Aksiyonun kendisiyse kombo varyasyonu ve özel hareketler bakımından fazlasıyla *Devil May Cry*'ı andırıyor. Düşmanları havaya fırlatıp, onlarla havada hokkabazlık yapmak, uzak düşmanlara kendini çekmek ve yerden sektirerek farklı seri hareketleri birbirine bağlamak mümkün. Oyunun ritim tabanlı olması bu kombinasyonları gayet ulaşılabilir hale getirmiş. Çoğu zaman sadece müziği dinleyerek bile hareket temposunu oturtmuş oluyorsunuz. Komboları ezberleyince de geriye sadece aksiyonun keyfini çıkarmak kalıyor.

Chai'nin birbirinden farklı yoldaşları kısmını biraz daha açalım: Bunların temel işlevi oyundaki farklı noktaları açmak olsa da aynı zamanda özel düşmanları alt edebilmek için onların gücünden faydalanmak gerekiyor. Peppermint tabancalarıyla uzaktaki düşmanları meşgul edip yoldaki barikatları kırabilirken, diğer karakterlerle kapıları kırabiliyor ve yeni platformlar oluşturabiliyoruz. Her karakterin farklı bir çağırma süresi var. Bunu oyunda bulunan eşyalarla azaltmak mümkün olsa da genel olarak bu zamanı takip ederek seri saldırıları bu karakterlerle birlikte kullanmak anlamlı oluyor.

Bulunan eşyalar demişken, Chai'nin

MÜZİK LİSTESİ

Hi-Fi Rush gibi bir oyun çıkarıyorsanız, elinizin altında sağlam müzikler olması gerekiyor. Tango Gameworks belli ki bu konuda hiçbir masraftan kaçınmamış. *Hi-Fi Rush* müziklerinden oluşan bir CD'yi *(CD mi? Kaset verelim, daha da retro olsun? -Can)* rahatlıkla hayatımın sonuna kadar çalabilirim. İçindeki şarkıların bazılarından seçmece yapıp sayayım:

"1,000,000" – Nine Inch Nails.

"The Perfect Drug" – Nine Inch Nails.

"INAZAWA CHAINSAW" – Number Girl.

"Lonely Boy" – The Black Keys.

"Invaders Must Die" – The Prodigy.

"Whirring" – The Joy Formidable.

"Wolfgang's 5th Symphony" – Wolfgang Gartner.

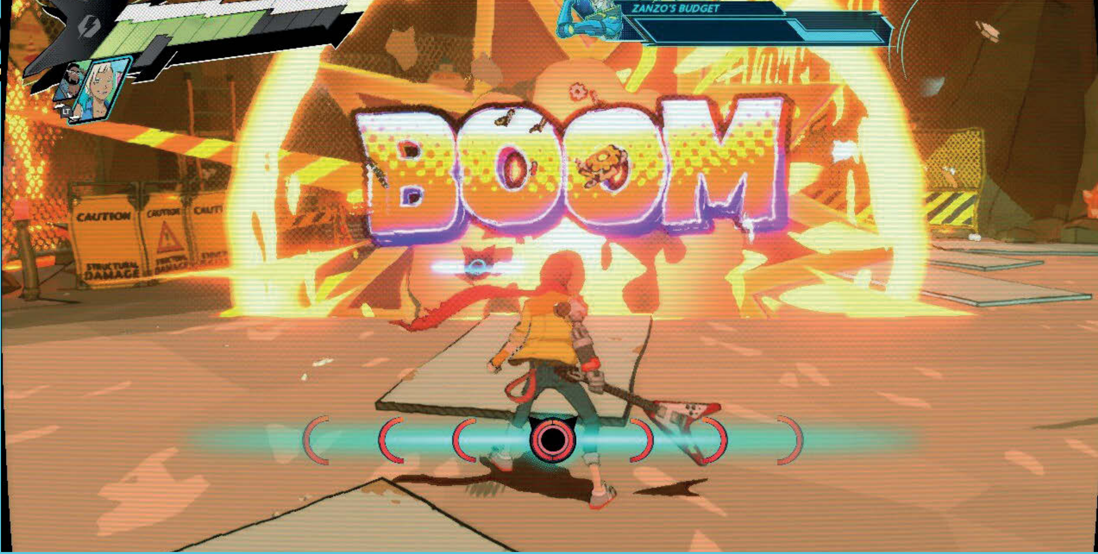
"Honestly" – Zwan.







Kötüler her zaman kızarır. Yoksa bu böyle değil miydi?



robot kolu ilk yoldaşı Peppermint'in desteği sayesinde güçlendirme slotlarına kavuşuyor. Bunlar genel olarak doğrudan hasarı veya benzer özellikleri arttırmak yerine farklı oyun tarzlarını mümkün kılar şekilde tasarlanmış. İlk çiplerden bir tanesi kombo sayısına bağlı olarak Peppermint'i yardıma çağırmak için gerekli süreyi kısaltıyor. Bu sayede gelen ekstra hasar ve saldırılarla birlikte havadaki komboları yapmak çok daha kolay hale geliyor. Yine özel saldırı bonusunun hızlı dolmasını sağlayan veya diğer karakterle sinerjiye imkân veren çipler de var. Özellikle oyunun ortalarına doğru elinizde yeterince farklı özellik olduğunda, tam isteğinize uygun, özel tasarım bir Chai'ye sahip olmak mümkün oluyor.

Dünyayı müzik kurtaracak!

Resident Evil serisinin yapımcısı Shinji Mikami'nin Tango Softworks'unun bu kadar renkli ve bıcır bıcır bir oyunla gelmesi de herkes için ikinci bir sürpriz oldu. Dürüstçe söyleyeyim, *Guilty Gear Strive*'ı saymazsak Cell Shading ile bu kadar temiz iş çıkaran bir oyun daha yok. Hem dost hem de düşman animasyonları gayet okunabilir durumda. Üstüne üstlük dünya oldukça sade olmasına rağmen harika duruyor. İlginç yapılar, büyük yapılar ve bolca detayın tamamının keyfini çıkarmak için tek yapmanız gereken Chai'i olabildiğince gezdirmek olacak. Oyun içeriğinde de hem yeteneklerini geliştirmesi için gereken yedek parçalar ve çarklar bolca gizlendiği için, her platformun üstüne çıkmak ve her noktayı karış karış aramak gayet zevkli bir uğraş oluyor.

Oyunla ilgili tek büyük eleştirim de burada olacak. Başlarda gezip görmek zevkli olsa da bir süre sonra oyuncu ister istemez aksiyona odaklanmak istiyor. Dövüşlerin olduğu arenaların "Tebrikler! Platform bölümlerini bitirdiniz, hadi biraz da eğlenelim!" hissiyatıyla aralara serpiştirilmesi hoş değil. Bir platformdan diğerine atlamak elbette keyifsiz değil ama Vandelay'in güvenlik robotlarına 100 hareketlik bir seri saldırı yapmayı her zaman tercih ederim.

Hi-Fi Rush, pek çok yönden benim için bu senenin en büyük sürprizlerinden biri olmayı başardı. Bu kadar eğlenceli bir oyunu bunca süre saklayıp kimseye göstermeden çıkarmak ne kadar zekice bir karar bilemem ama sonuçları şimdilik oldukça olumlu duruyor. Ritim ve aksiyon gibi iki farklı türü neredeyse kusursuzca birleştirmek kolay iş değil. Eminim ki özgün yapısıyla *Hi-Fi Rush* sadece iyi bir oyun olarak anılmayacak aynı zamanda özgün tasarımı yüzünden tasarım derslerinde uzun süre tartışılıp konuşulacak bir eser olacak. Her ay çıkan iyi oyunların sayısının azaldığı bu dönemde, *Hi-Fi Rush*'a ucundan da olsa bakıp sonrasında başından kalkamamak için hiç mazeretiniz yok.

TÜR: Aksiyon / Ritim | **YAPIM:** Tango Gameworks | **DAĞITIM:** Bethesda Softworks
DİJİTAL İNDİRME: 300₺ (Steam), 445₺ (XBL), Game Pass'te mevcut. | **YAŞ SINIRI:** 16+



- Gördüğüm en stilize oyunlardan biri
- Ritim sistemi her türlü oyuncuya yarıyor
- Oynaması kolay ustalaşması zor
- Her türlü çılgınlığa izin veren aksiyon yapısı



- Platform bölümleri bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor.
- Canavar sayısı yeterli değil.
- 9 saatte bitti ve tadı damağımda kaldı.
- Aşırı laubali diyaloglar bir süre sonra çekilmiyor

8



Son Karar

Hi-Fi Rush gerek ritim gerekse de aksiyon oyunlarını tercih eden oyuncuları bayılacağı türden bir oyun olmuş. İçeriği biraz daha dolu olsaymış ve oyunun asıl parladığı alan aksiyona odaklanılsaymış bence yılın oyunu bile seçilirmiş.

YAZAN: **ERCE GÜVEN**

DEAD SPACE™

JUMP SCARE FESTİVALİNE DAVETLİSİNİZ!

15 yıl önce de böyle mi olmuştum acaba diye soruyorum birkaç gündür kendime? Yoksa yaşlandım mı? Belki de bu "jump scare" denen şeyin yaşı yoktur. Hoş olsa da olmasa da son birkaç günümü ISG Ishimura'dan farklı bir yerde geçirmezdim herhalde.

Işıkları kapatıyorum, odayı aydınlatan tek şey monitörden sızan ışık. Bir ara bilgisayarın, klavyenin, mouse'un RGB'lerini bile kapattım hatta. *(15 sene önceye göre bu farklı işte bak -Can)* Takıyorum kulaklıklarımı, açıyorum sesi bangır bangır; başlıyorum Ishimura'nın bir o tarafına bir bu tarafına koşturmaya. Bazen sadece hedefime ulaşmaya odaklanıyorum, bazen de topuklarım popoma değercesine peşimden gelen o ucube yaratıklardan kaçıyorum. Tırsa tırsa odanın köşelerine bakarken düşünüyorum "Ne güzel oyun yapmışlar" diye. Çok korkuyorum, çok eğleniyorum... O bitmek tükenmek bilmeyen yaratıkların kollarını bacaklarını başka taraflara gönderiyorum 15 yıl sonra yeniden...

Taklitler asıllarını yaşatır

Gerçekten de öyle. Neydi yahu o *The Callisto Protocol* faciası. Ruhani takipçi yapacağız diye kopyasını yaptılar *Dead Space*'in. Daha doğrusu yapmaya çalıştılar, geçen aylarda birkaç saat bile sabredememiştim ona. Muhtemelen şu muhteşem remake'ten sonra adını bile görmek istemem. Bir de unutmuşum ben bu oyunu. *Dead Space*'le muhteşem bir 12 saat daha geçirdikten sonra *Callisto*'nun kalitesiz bir kopya olduğunu çok daha iyi anladım.

Dead Space'i hem aslının mükemmel bir yeniden anlatımı hem de kendini olabilecek en iyi şekilde geliştirmiş bir yeniden yapım olarak tanımlayabilirim. Senaryoda oyunun sonuna eklenmiş ufak bir rötuş dışında bir değişiklik yok. Kahramanımız Isaac Clarke, karısı Nicole'ün peşinde çaresizce ISG Ishimura gemisini alt üst ediyor yine. Nispeten basit bir görev için gemiye adım atacağını ve karısıyla hasret gidereceğini uman Isaac'i burada en kötü kabuslarından daha beter bir manzara bekliyor. Sorunlar daha inişi bile adam gibi yapamadan başlıyor zaten. Neyse ki *Dead Space* günümüzdeki birçok oyunun aksine girizgahla, yavaş yavaş tempo yükseltmekle harcamıyor kendi ve bizim vaktimizi. Oyunun ilk dakikalarında nasıl bir işe bulaştığınızı anlıyorsunuz. Ardından gelen 12 saatse belki de oyun tarihinin en etkileyici survival horror deneyimlerinden birini yaşattırıyor.

Benim süper keyif alarak, severek korktuğum oyun sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Geçen ismini hatırlayamayıp abim Eser'e "Toynaklı oyun?" dediğim anda cevabını yapıştırdığı *Clive Barker's Undying* onlardan biridir mesela. *(Toynak nereden geldi ya Undying'e? -Can)* Sonra *Doom* 3 gelir; ondaki korku hissini de pek bir şeye değişmem açıkçası. *Dead Space*'in de yeri ayrı bende. Bu nasıl bir ses tasarımıdır bir kere yahu? Açın en korktuğunuz bir korku filmini, sesini kapatın bakalım korkacak mısınız? *Dead Space* bu konuda çıtayı öyle bir yere koymuş ki üzerine saatlerce konuşabilirim. Sadece oradan buradan gelen, ansızın demir mazgalların o iç gıcıklayıcı metal sesiyle kırılma anları bile bir sonraki hayatta kalma mücadelesinin başladığını anlatmaya yetiyor. Hani korku filmlerinde izleyicinin tüylerini diken diken eden tiz keman sesi vardır ya, bilirsiniz ki az sonra bir şey olacak ve



Keserim ha!

BURALARDA ALTERNATiF BiR SON VAR MI?

Bu yeni *Dead Space*'i orijinalinden ayıran en belirgin özelliklerinden biri de oyunun artık yeni bir sona daha sahip olması. Orijinal oyunu oynadıysanız biliyorsunuzdur, *Dead Space*'in normalde tek bir sonu vardı. Remake ise oyuna eklediği yeni sonla bitişin *Dead Space 2*'ye daha organik biçimde bağlanmasını sağlamış.

Bu sona ulaşmak için oyunu bir kere bitirmiş olmanız ve NG+ başlamanız gerekli. *Dead Space*'in NG+ turunda oyuna gizli bir toplanabilir olan Marker Fragment'ler ekleniyor. Hikâye boyunca gizlenmiş olan bu 12 Marker Fragment'i de toplamayı başarırsanız o zaman oyunu ikinciye bitirdiğinizde alternatif sonu seyredebiliyorsunuz.

Elbette bu sonun ne olduğunu yazıp da spoiler'ın kralını vermeyeceğim ama oyunu sırf bunun için ikinciye bitirmeye üşeniyorsanız Youtube hemen bir tarayıcı uzağınızda!

yerinizden sıçrayacaksınız. Bilirsiniz ama yine de sıçrarsınız. *Dead Space* aynısını yapıyor. Hatta beterini yapıyor! Isaac'in davul gibi gümbürdeyen kalp atışlarının sesi hep tetikte kalmanızı sağlıyor. Peki ya yeri yıkarcasına çıkarttığı ayak seslerine ne demeli? Ya da o sessizlik anları? Uzay boşluğuna tehlikeli derecede yaklaştığınızda hiçbir şeyin duyulmadığı o anlar...

Remake Dersi 101

Uzay boşluğu demişken, *Dead Space* hem bildiğiniz *Dead Space* hem de keşfedilmeyi bekleyen yepyeni bir oyun. Yerçekimsiz ortamlar belki de bu yeniliklerin en önemlilerinden. Oyunun bu yenilenmiş versiyonunda yerçekimsiz ortamlara girdiğinizde istediğiniz yöne, istediğiniz şekilde hareket etme şansına sahipsiniz. Oyuna eklenen bu özellik size kendinizi gerçekten uzayda gibi hissettirirken remake'in bir diğer özelliğinin de habercisi gibi. Geliştirici Motive Studios oyuncuya senaryo akışını bozmadan verebileceği maksimum özgürlüğü vermeyi kafaya koymuş kesinlikle. Artık Ishimura'nın bölümleri arasında istediğiniz gibi gidip gelebiliyorsunuz mesela. Bunu yaparken günümüz teknolojileri ve Frostbite motoru sayesinde oyunun hiçbir anında yükleme ekranıyla karşılaşmıyorsunuz. Yükleme ekranlarının olmamasının oyunun atmosferine katkısını ne kadar övsem azdır. Bir an bile "Oh be!" deyip rahatlayamamak feci güzel. Keşke oyunu "pause" etme işi de olmasaydı, o zaman tam olurdu.

Kinesis works wonders





PÜF NOKTALARI

• 3D sesi mutlaka açın!

• Erişilmez gözüken eşyaları bir de Kinesis'le almayı deneyin

• Senaryoyu takip ederken karşınıza çıkan tüm odalara mutlaka girin. Oyunun standart rotasında ilerleyerek tüm geliştirmeleri bulamazsınız.

• Çoğu odada yaratıklara karşı kullanabileceğiniz eşyalar bulabilirsiniz. Örneğin yangın tüplerine ateş ederek Necromorph'ları patlatabilir, duvardan Kinesis ile boru sökerek bir yaratığı çivileyebilirsiniz.

• Güvenlik seviyesi 2 ve 3'le kilitli kapı ve dolaplara geldiğiniz vakit kaybetmeyin. Senaryoyla birlikte güvenlik seviyeniz artınca geri dönersiniz.

• Bir Necromorph'u öldürdüğünüzde "ezme" düğmesini kullanarak cılkını çıkarmayı unutmayın. Hem ek kaynaklar kazanacaksınız hem de istenmeyen sürprizlerle karşılaşma ihtimalini ortadan kaldıracaksınız.

• Ölümsüz gözüken düşmanlarla savaşmakta sadece silahlarınızı kullanmayın. Unutmayın Statis savaşlarda harikalar yaratabilir.

• Envanteriniz dolduysa şarjörü boşalmış olan silahlarınızı doldurun. Şarjörü boş silah ve o silahın mermi paketi boşu boşuna ayrı yer kaplamasın.

• Bazı Necromorph'larda zorlanıyorsanız silah değiştirmeyi deneyin, her silah farklı tür Necromorph'lara karşı güçlü yanlara sahip. Örneğin o küçük ve hızlı Swarmer'ları Flamethrower silahınızla rahatça pişirebilirsiniz.

• Oyunun belirli noktalarında dükkândan üst seviye zırh satın alabilirsiniz. Hiçbir zaman paranızı son kuruşuna kadar harcamayın ki güzel bir zırh gördüğünüz anda satın alabilin. Zırhınızı geliştirerek hasara karşı dayanıklılığını, upgrade nodlarını ve envanter slotlarını artırabileceğinizi unutmayın.

• O anda envanterinizde olan silahlar için cephane bulma ihtimaliniz çok daha yüksektir. Yani kullanmayacağınız silahları depoya kaldırarak sadece envanterde yer açmış olmayacak, aktif kullandığınız silahlara cephane bulmayı da garantilemiş olacaksınız. "Sadece Plasma Cutter ile oyun bitireyim" diyenlere duyurulur.





CUT OFF THEIR LIMBS





PERFORMANSI NASIL?

Dead Space kesinlikle iyi bir bilgisayar gerektiriyor. Öyle diğer oyunlar gibi 32 GB ram falan istemiyor ama iyi bir ekran kartı olmadan ışın izleme özelliğini falan unutun derim. Oyun performans arttırıcı olarak DLSS ve FSR desteğiyle geliyor. FSR 2.0 "Kalite" seçeneğinde bile oldukça başarısız. Birçok oyunda harikalar yaratan FSR, *Dead Space*'in grafiklerinde olumsuz etki yapıyor. Tamam performansı %30 arttırıyor ama çok da "hızlı" sayılmayan bir oyunda özellikle kaplamalardaki kalite düşüşü göze çok batıyor. Belki oyuna özel sürücüler çıktığında FSR daha iyi performans verebilir ama şimdilik kapalı durmasında fayda var.

Eğer performans konusunda sıkıntı yaşıyorsanız çok da aman aman bir etkisi olmayan ışın izlemeyi kapamanızı şiddetle tavsiye ederim.

Frostbite, *Dead Space*'te yine bildiğiniz gibi. EA'in yaptığı en iyi işlerden biri olabilir bu oyun motoru ama yavaş yavaş da yaşını belli ediyor sanki. Bu yeni motor sayesinde Ishimura hiç olmadığı kadar detaylı ve güzel gözüküyor. *Dead Space*'in imzası sayılabilecek ara yüzünü oluşturan Isaac'in kıyafeti de bu güzelliklerden payını alıyor tabii ki. Oyunun grafikleri 2023 yılı oyununa yakışacak yeterlilikte. Çok aşırı bir şey beklemedikten sonra hayal kırıklığı yaratmıyor. Oyunun motorunun tek problemi zaman zaman yaşanan FPS düşüşleri. Bir de sanki PC'de biraz optimizasyon problemi var gibi. İnceleme için oyunu elimize aldığımızda da, çıkış tarihi sonrasında da AMD'den oyuna özel bir sürücü gelmemişti. Her ne kadar 7900XTX'te kusursuz performans verse de kötü FSR implementasyonu gözümden kaçmadı. DLSS deneme şansım olmadı ancak oyun motorunun ve istemeden de olsa verdiği "konsol portu" havasının bu üst düzey AI algoritmalarına pek iyi cevap vermediği ortada.

Aslına sadık ama bir o kadar da farklı

Az önce de değinmiştim. Bir oyunu yeniden yaparken aslına sadık kalmak çok önemli. Ama bir oyunu 15 yıl sonra yeniden piyasaya sürecekseniz bir şeyleri de farklılaştırıyor olmanız gerek. Yeni oyunculara açılmak dışında oyunu yıllar önce oynayıp sevmiş insanlara da tam fiyatla oyun satıyorsunuz sonuçta. Motive, bu konuda elini hiç korkak alıştırmamış doğrusu. Sonuçta onca yıldan sonra yeni bir oyun motoruyla sıfırdan geliştirme yapıyorsunuz, biraz haritaları değiştirivedin ne olacak. Birkaç görevin akışını daha eğlenceli hale getirin, sağa sola yan görevler serpiştirin. Artık tüm gemiyi birbirine bağlayıp, oyuncuya devasa, yaratıklarla dolu bir gemide çaresizce çırpındıkları fikrini aşıladınız ne de olsa. Bırakın ufak tefek "backtracking" gerektiren öğeler de olsun oyunda.

Tabii bütün bunları yaparken bize *Dragon Age* muamelesi de çekmeyin. Artık Isaac'imiz kafasını sallayan bir kukla değil. Kahramanımız daha oyunun ilk videosundan itibaren şakır şakır konuşuyor. Korkmayın, şakır şakır dediysem de oyunun hiçbir anında atmosferi bozacak şeyler yapmıyor. Ama belki de oyuna eklenen en güzel özelliklerden birinin Isaac'in takım arkadaşlarıyla gerçek bir diyalog kuruyor olması. Zaman zaman korkusunu, zaman zaman çaresizliğini ses tonundan anladığınız Isaac, bu haliyle *Dead Space*'in o klostrofobik ortamına tam uyum sağlıyor. Isaac Clarke'ı *Dead Space 2* ve 3'te de kendisini seslendiren Gunner Wright seslendirmiş bu arada, böylece tüm üçleme de tamamen uyum kazanmış oldu.



Hello



Kafasına kafasına vurmuyor muyduk?

Yaratıklı, zombili oyunların temel kuralı şudur: Kafasına vuracaksınız kardeşim! Kafayı dağıtmadan ölmez o ucubeler. Hadi *Dead Space*'te de aynısını yapın bakalım ne oluyor? Herhalde *Dead Space*'in yıllar boyu akılda en net kalan yanlarından biri dövüş sistemi olmalı. Kendisinden önce gelen tüm oyun kahramanlarının alışkanlıklarını bir kenara bırakma cesareti göstermişti 15 yıl önce Isaac. Burada kafaya dalmak demek bir sonraki sahnede kanlar içinde yerde yatmak demek. Maalesef Ishimura'yı istila eden yaratıkların tek anladığı şey uzuvlarının koparılması. Yani "maalesef" diyorum ama bir survival horror ancak bu kadar eğlenceli ve zaman zaman da stresli hale getirilebilirdi herhalde.



Daha oyunun başlarından itibaren gözleriniz karşınıza çıkan çeşit çeşit düşmanın "uzantılarını" aramaya başlıyor. Eğer iki ayağı üzerinde yürümeyi becerebilen bir rakibiniz varsa hemen dizlere çalışıyorsunuz. Tabii bununla da yetinmeyip kollara da yüklenmeniz lazım, yoksa sevgili Necromorph'lar canınıza okumak için bacaklarına ihtiyaç duymadıklarını 3-5 saniye içinde hatırlatıyorlar.

Dead Space'in dünyası birbirinden korkunç yaratıklarla dolu. Hepsi insandan bozma olan bu tiplerin belki de en korkuncu o bebek tipli olanlar. Tam bir kâbus materyali! Sesleri, hızları, bir anda karşınızda ya da daha da korkunca tepenizde bitivermeleri kalp krizine doğru büyükçe bir adım atmanızı sağlıyor.

Bu minik dostlarımızla (!) ilgilenirken Motive'in verdiği isimle "peeling / soyma" yeniliğinden büyük keyif alıyoruz. Adı bile hiç güzel çağrışımlar yapmıyor biliyorum. Temel olarak "peeling" şu: Motive diyor ki: "Teknoloji gelişti, CPU'lar GPU'lar aldı başını gitti. Ee Frostbite da kullanıyoruz, bari vurduğunuz yerde şöyle etler kemikten güzelce sıyrılsın da gözünüz gönlünüz açılsın" Aynen dedikleri gibi de oluyor. Silahınızdan çıkan her bir mermi, ışık, testere düşmanlarınız üzerinde "gözle görünür" etki yapıyor ve bu da karşılaşmaları oldukça tatmin edici hale getiriyor.

Motive'in bir tane daha havalı sistemi var: Intensity Director. Hadi Türkçe'ye "Yoğunluk Yönetmeni" diye çevirelim bunu ama ID diye kısaltalım yazının devamında. ID tam olarak ne yapıyor biliyor musunuz? Oyun boyunca karşınıza çıkması muhtemel tam 1200 olayı kontrol ediyor. Evet, tek oyunculu, çizgisel oynanışa sahip oyunlar için "muhtemel" kelimesini kullanmak biraz şaşırtıcı biliyorum. Ama işte Motive'in istediği şey tam da bu: Oyuncuyu şaşırtmak. Motive'in dediğine göre ID sürekli olarak oyuncunun hareketlerini takip ediyor. Hangi odaya giriyor, ne yapıyor, aynı yerlerde mi dolaşıyor, güvende olmaya mı uğraşıyor? ID'nin görevi oyuncuya "oh" dedirtmemek. Ishimura'nın dar koridorlarında ya da loş aydınlatmalı odalarında ne olacağının bir kısmı senaryoya bağlıyken diğer kısmıysa tamamen ID'nin yönetiminde. Işıkların aniden sönmesi, odayı kaplayan dumanlar, sağdan soldan gelen metal ızgara kırılma sesleri, ortalık sakin gibi görünürken üzerinize çullanan türlü türlü yaratıklar hep ID'nin başının altından çıkıyor. Bu 1200 farklı olay sayesinde her oyuncunun kendine has deneyim yaşamasını amaçlamış Motive.

Yeni olmayan ne var?

ID üzerine ne gönderirse göndersin Isaac'in de elleri armut toplamıyor tabii. Orijinal oyundaki 7 silahın hepsini remake'te de aynen kullanabiliyoruz. Bir de Statis & Kinesis olayımız var. Normalde sadece







Bol bol necro...



çevresel faktörleri kontrol ettiğimiz, bataryaları oradan oraya taşıdığımız, ağır sandıkları kaldırmaya yarayan bu güçler savaşlarda da son derece etkili birer silaha dönüşüyorlar. Karşınızdaki yaratık kafa kafaya çarpışmada hiç hasar almıyor mu? Belki de zayıf noktası arkasındadır. Peki bu kadar hızlı bir yaratığın arkasına nasıl geçersiniz? Çözüm Statis olabiir. Ya da o küçük bebek tipli iğrenç yaratığı duvara çivilemek istiyor olabilirsiniz. Etrafa bir bakının. Eğer sivri bir obje bulursanız kinesis sayesinde hayallerinize kavuşabilirsiniz.

Silah sistemi belki de oyunun en az ellenmiş kısmı. Motive belli ki yeni bir silah ekleyip oyunun dengelerini değiştirmeyi istememiş. Zaten Plasma Cutter varken başka silah kullanılır mı canım? Bir oyundaki silah ancak bu kadar ikonik olur! Eğer yeterli cephanem olsaydı başka hiçbir silah kullanmazdım herhalde oyun boyunca. Tuttuğunu koparan (!?) bir silah bu Plasma Cutter. Hele bir de oyun sırasında karşınıza çıkan çalışma masalarında gerekli geliştirmeleri yaparsanız tadından yenmiyor.

Oyun akışı sırasında oldukça doğru anlarda hem zırhınızı hem de silahlarınızı geliştirme şansı sunuyor. Her bir silahın standart geliştirme adımları dışında, Ishimura'daki maceranız boyunca bulacağınız yeni şemalarla geliştirmeleri çeşitlendirebiliyorsunuz. Bir de "node"lar var tabii. Asıl onları bulmak lazım ki geliştirmeleri yapabilesiniz. Onlar da oyun sırasında dolaplardan, ağır abi düşmanlardan ya da dükkândan satın alınarak temin edilebiliyorlar. Unutmayın, bir turda tüm silahları tamamen güçlendirmeniz mümkün değil, o yüzden kıyafetinize ve 1-2 silaha odaklanmanızı öneririm.

Ama "Ben herşeye yumulacağım" diyorsanız Motive'in bir güzel haberi daha var: New Game+. Senaryoyu bitirip bir tur daha atmak mümkün artık. New Game+'ta hem ilk turda elde ettiğiniz tüm geliştirmeleri yanınızda getiriyorsunuz hem de yeni bir kademe zırh, bu moda özel Trophy / Achievement ve *Dead Space 2*'ye daha yumuşak geçiş yaptıran yeni "gizli son" sizi bir sonraki 12 saatlik tur için motive ediyor.

2008'de neyse 2023'te de o!

15 yıl sonra yeniden yaratıklarla dolu bir gemide 12 saat geçirmek, yerinizde zıp zıp zıplamak, arada kalkıp odanın ışığını açmak, derin bir nefes aldıktan sonra yeniden kendinizi Ishimura'nın karanlık koridorlarına atmak kulağa hoş geliyorsa vakit kaybetmeden Isaac'in macerasına ortak olun derim.

TÜR: Korku FPS | **YAPIM:** Motive | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 999₺ (Steam), 1399₺ (PSN, XBL)



+

- İnanılmaz ses mühendisliği
- Ishimura ve Isaac ve tabii Necromorph'lar hiç olmadıkları kadar güzel görünüyorlar
- Oyunun özüne sadık kalıp, küçüklü büyüklü tonla geliştirme eklenmiş
- New Game +

–

- PC'de optimizasyon biraz problemli
- FOV ayarının olmaması

9



Son Karar

Dead Space 2008'de çıktığında hangi etkiyi yarattıysa 2023'te de yeni oyuncular için benzer etkiyi yaratacağına şüphe yok. Bir oyun aslına sadık kalıp aynı zamanda bu kadar geliştirilebilirdi. Açıkçası Motive çıtayı çok yukarıya koydu... Darısı "remake" kervanının diğer oyunlarının başına.





DELIVER US MARS

Ay-Ayısı Merih'te

M. İHSAN TATARİ

Güneş sisteminde dokuz gezegen bulunmasına rağmen (seni seviyorum Plüton!) insanoğlunun düşlerini süsleyen hep Mars olmuştur. Öyle ki 1895'te yazılan ve "gezegenimizi işgal eden uzaylılar" temalı ilk romanlardan biri olan "Dünyalar Savaşı" bile Marslıları konu alır. Tabii o zamanlar Merihliler diyormuşuz biz onlara ama o ayrı konu… O günlerden bu yana tam 128 yıl geçmiş. Ama Mars insanların rüyalarını süslemeye devam ediyor. *Deliver Us Mars* da bu düşler tiyatrosunun son perdelerinden biri.

Houston, bir devam oyunumuz var!

2018'de çıkan *Deliver Us The Moon*'un devamı olan oyunda Ay görevinden 10 sene sonrasına gidiyoruz. Olaylar ilk oyunla direkt bağlantılı, eski karakterlerden bazıları da yeniden çıkıyor karşımıza. O yüzden o da kim oluyor, sen kimsin, kim bunlar gibi güzide sorularımızı malum nakaratla sormamak için ilk oyunu oynamış olmanız lazım.

Bu sefer Ay'daki o koca koca üsleri yapan ünlü bilim adamı Isaac Johanson'ın çiçeği burnundaki küçük kızı Kathy'yi yönetiyoruz. Amacımız yıllar önce sırra kadem basan, üstün teknolojili uzay gemilerini geri getirip Dünya'yı içinde bulunduğu enerji ve iklim krizinden kurtarmak. Tabii bir yandan da kayıp babamızı bulmaya çalışıyoruz. Oyunun hemen başında bu gemilerin Mars'a gittiğini kanıtlayan bir mesaj geçiyor elimize. Sonra da Kathy ve ablası Claire'in de dâhil olduğu 4 kişilik bir ekiple kızıl gezegene doğru yola çıkıyoruz.

Oyun tıpkı geçen seferki gibi bazen birinci, bazen de üçüncü şahıs kamera açısından oynanıyor. Ama bu geçişler otomatik olarak gerçekleşiyor; biz değiştiremiyoruz. Tıpkı Ay'da olduğu gibi Mars üssünü de terk edilmiş vaziyette buluyor ve burada neler döndüğünü anlamaya çalışıyoruz. Kâh yerçekimsiz uzay istasyonlarında, kâh Mars'ın kumlarla kaplı yüzeyinde dolaşarak karşımıza çıkan engelleri aşmaya çalışıyoruz. Hem iç hem de dış mekân tasarımları harika görünüyor. Özellikle Mars'ın atmosferini gerçekten çok sevdim. Seslendirmeler de çok başarılı.

Ama baba, bu ne baba be?

Ne yazık ki oyunla ilgili söyleyebileceğim güzel şeyler burada bitiyor. Çünkü tek sayfaya sığdıramayacağım kadar çok sorunu var DuM'ın. Bir kere ilk oyunun bulmaca çeşitliliği gitmiş. DutM'da bir



Tomb Raider'daki tırmanma mekaniğini "yenilik" diye koymuşlar, evet...







Mekik kaldırma sekansı yine oyunun en iyi kısmı



dronun parçalarını yeniden birleştiriyor, doğru yapıp yapmadığımızı görmek için şemalara bakıyor, uyduları yeniden hizalıyor ve oksijen stokumuzu korumaya çalışıyorduk. Hepsi çok gerçekçi ve mantıklıydı. Bu oyundaysa her şey üç mekaniğe indirilmiş: Lazerler, hologramlar ve tırmanma.

Lazerler, *Talos Principle*'dakine benzer şekilde bazı ışınları belirli yerlere yansıtarak kapıları açmaya yarıyor. İlk birkaç sefer ilginç gelse de bir yerden sonra tek bir kapıyı açmak için 4 farklı lazeri ayrıştırıcılarla ikiye bölüp, voltaj düşürücülerle zayıflatmaya çalışmak insanı feci bayıyor. Ulen kapı açacağım, kapı! Yıl olmuş bilmem kaç, hangi insan evladı yemekhanenin kapısına 4 lazerli kilit sistemi koyar be?!

Tırmanma mekaniğiyse yeni *Tomb Raider* oyunlarındakinin bir benzeri. Kathy tıpkı Lara gibi iki dağ kancasıyla belirli yüzeylere tırmanabiliyor. Ama bunu otomatik yerine manuel şekilde yaptırmayı tercih etmiş yapımcılar. İki tuşa birden basarak kancalarımızı duvara saplıyoruz, sonra da birini bırakıp ötekini basılı tutmaya devam ederek, değişmeceli olarak ellerimizi hareket ettiriyoruz. Sonuç olarak da bol bol düşüyoruz elbette. Hadi bir yerden sonra alışıyorsunuz, o kadar zor gelmiyor, ama bu sefer de hareketli, dönen, düşen yüzeyler ve zamanlı tırmanmalar çıkıyor karşınıza. Siz de yumruğunuzu ısırıp öfkeyle bağırmamaya çalışıyorsunuz tabiğğğ.

Üçüncü bulmaca türüyse hologramlar. "E bu ilk oyunda da vardı?" diyebilirsiniz. Kısmen haklısınız, ama bu sefer hologramları izleyebilmek için küçük bir bulmaca sekansını da çözmek zorundayız. O da havadaki bir kürenin etrafında 360 derece dönüp doğru açıyı bulmaktan ibaret.

İşte hepsi bu kadar. Bütün oyun boyunca bu bulmaca üçlüsüyle uğraşıp duruyorsunuz. Sonlara doğru sayıları ve sıklıkları o kadar artıyor ki bir yerden sonra hep aynı şeyleri yapıyormuş hissine kapılıyorsunuz. Ha, bir de bol bol ara sahne izliyorsunuz tabii. Ara sahne demişken, karakterlerin yüz modelleri çok ama çok kötü. Kathy dışındaki kadın karakterlerin hiçbirini birbirinden ayırt edemiyorsunuz; yüzleri o kadar aynı ki… Konuşurken saçlarımızın break dans yapması da ayrı bir komedi.

Neyse ki oyunun atmosferi ve hikâyesi harbiden iyi. Beni 10 saat boyunca oyunun başında tutan şey bu ikisi oldu kesinlikle. Acaba şimdi ne olacak, acaba insanlar üssü neden terk etti soruları durmadan kafanızın içinde dönüyor ve sizi oyunun içine çekmeyi başarıyor. Keza uzayda seyahat ettiğinizi, yabancı bir gezegeni keşfettiğinizi de sürekli hissediyorsunuz. Üçüncü oyuna göz kırparak bitse de bütün sorulara tatminkâr cevap vermesi de cabası.

Monoton oynanışını göz ardı edebilirseniz, ilk oyunun devamını da merak ediyorsanız bir şans verilebilir. Ama çok daha iyi olabilirmiş kesinlikle.

TÜR: Aksiyon Macera | **YAPIM:** KeokeN Interactive | **DAĞITIM:** Frontier Developments
DİJİTAL İNDİRME: 140₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+

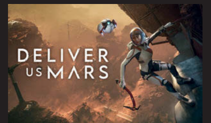


- Meraklı konu
- Sağlam atmosfer



- İlk oyunun bulmaca zenginliği gitmiş
- Oynanış aşırı tekdüze
- Tırmanma mekaniği yer yer kanser ediyor
- Yüz modellemeleri feci kötü
- Bazı grafiksel hatalar

6

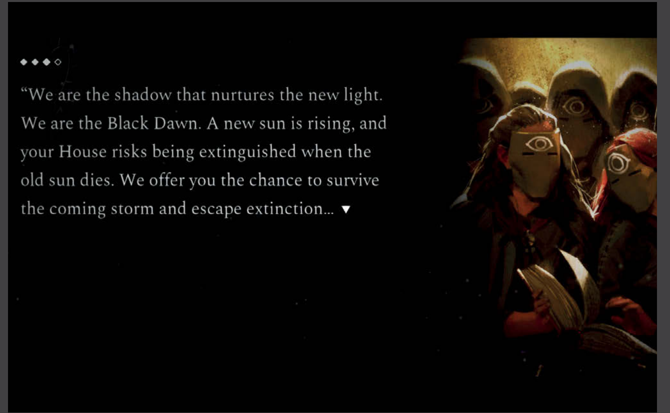


Son Karar

İlk oyunun merak uyandırıcı konusunu ve sağlam uzay atmosferini aynen devam ettirse de bulmaca çeşitliğinin azalması, kötü yüz modellemeleri ve çok çabuk tekrara düşen, monoton oynanışı Deliver Us Mars'ı zayıf bir oyun yapıyor. Eklenen yeniliklere rağmen bir devam oyunundan ziyade bir geri adım hissi veriyor.







THE KING'S DILEMMA: CHRONICLES

Hayat ikilemlerle geçip gidiyor işte...

ENGİN VURAL

The King's Dilemma: Chronicles, Orta Çağ Avrupası'ndan ilham alan bir alternatif evrene götürüyor bizleri. Lywik kıtasında yer alan Ankist adlı bir krallıkta, büyük hanelerden birisinin lideri rolünü üstlenmiş durumdayız; önemli kararların alındığı konseyde yeri geldiğinde diğer hanelerin görüşlerine destek vererek yeri geldiğinde nüfuzumuzu kullanıp çoğunluğun aksi yönünde bir kararın çıkmasını sağlayarak olayların gelişimine etki ediyoruz.

"Peki ne olup bitiyor bu krallıkta, nedir olayımız?" diye soracak olursanız, aslında daha önce pek çok kez tecrübe ettiğimiz tarzdan bir hikâye söz konusu. Gizli bir örgüt var; bunlar ne yapıp edip krallıkların sonunu getirmeyi başarıyorlar. Uzunca bir süredir kendilerinden ses seda çıkmadığı için unutulup gitmiş durumdalar; krallıkta kimse onlardan haberdar değil. Bu da onları daha tehlikeli hale getiriyor. Yani günün sonunda kendimizi gizli bir örgütle mücadele içinde bulacağımız bir macera bizleri bekliyor.

Ayrıca sadece ana hikâyeye odaklanmamış yapımcılar, bu hikâyenin etrafını da bazı detaylarla süslemişler. Yeri geliyor önemli bir keşfe kapı aralayacak kararlar alıyor, yeri geliyor savaş çıkaracak bir hamle yapıyor, kimi zaman da yeni dostluklara kapı aralıyoruz. Sıradan bir olay gibi başlayan ama sonrasında dallanıp budaklanan yan hikayeler, oyuna renk katıyor. Ayrıca bu hikayelerin bazıları, oyunun sonunda vereceğimiz mücadelenin nasıl sonuçlanacağını da belirleyebiliyor.

Konsey toplansın, kararlar alınsın...

The King's Dilemma: Chronicles aslında *Reigns* gibi oyunların izinden giden bir yapım; en basit haliyle önünüze sunulan iki tercihten birisini seçip sonraki adıma geçtiğiniz bir oyun olarak tanımlamak mümkün. Amma velakin işi bu basitlikte bırakmayıp araya farklı katmanlar eklemiş, işin stratejik boyutunu derinleştirip daha keyifli bir tecrübe haline getirmişler.

Hane seçiminden diğer hanelerle ilişkiye, dönem başlangıçlarında uygulamaya koyacağımız projelerden benimseyeceğimiz ahlaki eğilime (moral alignment), hangi kaynaklara ağırlık verip hangi





amaçlara yöneleceğimize birçok detayı göz önünde bulundurmak gerekiyor.

Bazı oyunlarda olduğu gibi "Kararımı verdim, geçtim" gibi bir durum söz konusu değil. Zafere uzanabilmeniz için hangi kararı vereceğiniz kadar o karara nasıl ulaşacağınız (hatta ulaşıp ulaşamayacağınız) ve o kararın ne gibi sonuçlar doğuracağı üzerinde de kafa patlatmanız, stratejik hamleler yapmanız şart.

Bu hamlelerin her birisi oyunun sonunda önemini çok net bir şekilde anlayacağınız 2 temel değere etki ediyor. Tahmin edebileceğiniz gibi, oyunun sonunda zafere mi uzanacaksınız yoksa hezimete mi uğrayacaksınız, bu değerlerden hangisinin yüksek olduğuna bağlı olarak belirleniyor.

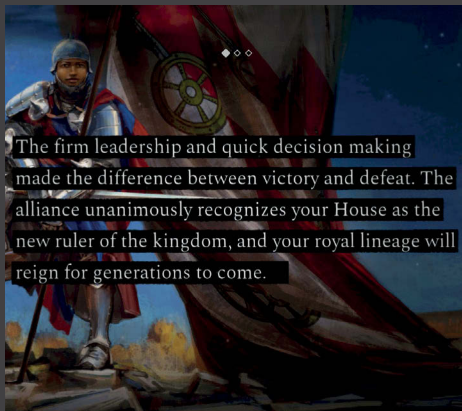
Her ne kadar genel itibariyle iyi yazılmış bir oyun olduğunu düşündürtse de gözüme batan bazı yerler de olmadı değil. Bunlardan en bariz olanı zaman çizgisini ihlal eden ve bu yönüyle beni rahatsız eden olaylar.

Benzer şekilde, verdiğimiz bazı kararların çok daha etkili sonuçlar doğurmasını beklerken o beklediğiniz etkiyi göstermemesi, öte yandan bazı kararların da olması gerektiğinden daha önemli sonuçlar doğuruyormuş gibi hissettirmesi benim için oyunun etkisini bir miktar zayıflatan detaylar oldu.

Başta belirttiğim gibi, hikâyesi daha önce birçok kez karşılaştığımız bir hikâye. Bu yönüyle de herkesin ilgisini çekmeyeceği aşikâr. Hatta bazı anlarda, oyundaki yan olaylardan birisini ana hikâye haline getirselermiş daha ilgi çekici olabilirmiş diye de düşündüm.

Yazıyı böyle olumsuz değerlendirmelerle kapatıp oyunun hakkını yemek istemem. Genel itibariyle keyif aldığımı söyleyebilirim. *Suzerain*'den yıllar sonra, bu türde iyi bir örnek daha görmek güzel oldu. Türü sevenler için iyi bir alternatif, daha önce hiç bu tür oyunlara bulaşmamış olanlar için de güzel bir başlangıç olabilir.





TÜR: Strateji, Macera | **YAPIMCI / DAĞITIMCI:** Big Trouble | **DİJİTAL İNDİRME:** 149₺ (Steam)



+
- Ana hikâyeyi ilgi çekici yan hikayelerle süslemişler
- Düz bir metin macera olarak kalmayıp yeni katmanlarla oynanışı zenginleştirmişler

−
- Zaman çizgisinin bazı durumlarda ihlal edilmesi can sıkıyor
- Kimi kararların etkisi olması gerekenden düşük (kimileri de yüksek) kalmış gibi hissettiriyor

7.5



Son Karar

The King's Dilemma detaylarıyla ilgi çekiyor, oyuncuyu stratejik düşünmeye yönlendiriyor ve keyifli bir oyun deneyimi sunuyor. Türün iyi örneklerinden birisi.

SpongeBob SquarePants The Cosmic Shake

Bu inceleme Re minör quartet ostinatosu eşliğinde yazılmıştır

CEVDET EMRE KIZILCAN

Bunu duyduğunuzda şaşırır mısınız yoksa bana hak verir misiniz bilmiyorum ama ben SüngerBob oyunlarını çok seviyorum. *Battle for Bikini Bottom* zaten birçok kişinin favorileri arasından. 2003 dönemini düşündüğümüz zaman gerçekten eğlenceli bir oyun. Öte yandan PSP'ye çıkmış oyunlarından da *Truth or Square* kişisel favorilerimden. Hal böyle olunca herhangi bir yeniden yapım olmayan, tamamen yeni bir SüngerBob oyununa heyecanlanmam işten bile olmadı. Fakat *SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake*'in öyle sorunları var ki kontrolcünün başına heyecanla oturmasaydım bile gözüme batardı mutlaka.

Battle for Bikini Bottom'ın yeniden yapım versiyonun incelemesini "Uzun bir SüngerBob bölümü izlediğinizi hissettiriyor" diyerek bitirmiştim. The Cosmic Shake'in ilk sorunlardan biri uzun bir SüngerBob bölümü değil de kısa kısa skeçler izliyormuşsunuz gibi hissettirmesi. Hikâye gereği portallarla alternatif zaman dilimlerine gidip farklı gerçekliklerle haşır neşir olduğumuz için lineer bir anlatıdan ziyade dallanan bir anlatım söz konusu. Fakat yanlış anlaşılmak istemiyorum, bunu pek de iyi anlamda demiyorum.

Kitabın kapağına göre… E bu kitapların kapakları aynı?!

Giriş paragrafında dikkat çekmek istediğim bir şey vardı, bilmiyorum becerebildim ama ben yine belirtmek istiyorum. *Battle for Bikini Bottom* çıktığında yıl 2003'tü. *The Cosmic Shake* için de "ruhani devam" demek ne kadar doğru bilmiyorum ama *Battle for Bikini Bottom*'un izinden gidiyor. Fakat gerçekten… Hani çok fazla izinden gidiyor. *The Cosmic Shake*'deki atak animasyonundan tutun SüngerBob'un kayarak gittiği animasyon-



Teksas'a laf etmek için hiç de iyi bir zaman değil gibi





lara kadar *Battle for Bikini Bottom*'la tamamen aynı. Purple Lamp'in *Battle for Bikini Bottom*'ın yeniden yapım sürümünü geliştirdiğini düşününce çok da garipsenecek bir durum gibi gelmiyor olabilir fakat oyunu oynarken gerçekten "Ya ben *Battle for Bikini Bottom* mı oynuyorum, yoksa *The Cosmic Shake* mi oynuyorum?" diye düşündüğümü sık sık hatırlıyorum.

God of War: Ragnarök dönemindeki gibi bir argüman oldu bu animasyon meselesi fakat hem diğer SüngerBob oyunlarına bakarsanız hem de *Battle for Bikini Bottom*'ın yeniden yapımının oynanışı ile *The Cosmic Shake*'in oynanışını aynı anda izlerseniz göreceksiniz ki *The Cosmic Shake*'de çok önemli bir şey eksik: Ruh. Örnek vermek gerekirse *Truth or Square*'da SüngerBob atak yaparken kimi zaman spatulaya kimi zaman gemi dümenine dönüşüyordu. Üstelik bu bir PSP oyunu! Fakat *The Cosmic Shake* bu tip bir çeşitliliği es geçmiş. Bu durum da *The Cosmic Shake*'i tek başına bir oyun yapmak yerine sanki *Battle For Bikini Bottom* DLC'siymiş gibi hissetirmiş.

20 yıllık formül, e tabii ki yaşlanmış

Animasyonları belli bir yere kadar sineye çekilebilir bulabilirsiniz fakat sorun sadece bu değil. Seviye tasarımları da yaratıcılıktan bir miktar uzak. Kimi zaman tempoyu değiştirmek adına farklı kamera açıları, denizatı sürdüğümüz (ki denizatları otomatik koşuyor :/) farklı platform sekansları olsa da sorun temelde olunca bu tip ufak dokunuşlar durumu kurtaramamış. Gizli bölümler ve toplanabilirler de varmış ama bunları keşfetmek için herhangi motivasyonu ne yazık ki bulamadım. Şimdi… Oyunun, çocukların da oynanması için tasarlanmış olduğu çok belli. O yüzden aşırı kolay olmasından ötürü çok vurmayacağım. Fakat dodge atmak ya da baloncukla düşmanları sersemletmek gibi combat'ı çeşitlendirmek için oynanış elementleri eklenmiş eklenmesine de bunlara hiç gerek yok. Saldırılar arasında herhangi bekleme durumu olmadığı için atak tuşuna spam'lamanız yeterli. Bir diğer deyişle düşmanlarınızı def etmek için girdiğiniz herhangi bir çaba yok.

Bir diğer değinmek istediğim konuysa oyunun kendini kocaman bir internet şakasına çevirmek istemesi. İnternet meme'lerine referanslar, fan servisleri… Bunlar eğlenceli ve hatta güzel şeyler. Yani sinkaflı konuşmak istemezdim ama bu daha iyi anlatabilmenin bir yolu yok, geliştirici ekip bu hadisenin b*kunu çıkarmış. Her yerde ama bakın HER YERDE bir gönderme var. Tavuk SüngerBob, Yakışıklı Squidward, Sweet Victory'nin çalındığı orkestra sekansının tamamı… İlk bakışta göze batmayanlar dışında Yengeç Restoran'ın yanındaki ançuezler, SüngerBob'un aranıyor ilanı, ♬"Yengeç Pizzası en güzel pizza"♬… Daha örnek vermeme gerek yok sanırım ama duygularımı anlatan bir gönderme daha yapmak istiyorum: Yaşasın Mi minör, harika! *uyuyakalır*

TÜR: Platform | **YAPIM:** Purple Lamp | **DAĞITIM:** THQ Nordic
DİJİTAL İNDİRME: 400₺ (Steam, EGS, PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** +7



+
- Her şeye rağmen SüngerBob mizahını koruyor
- Serideki orijinal seslendirme kadrosu oyunda da bizi karşılıyor
- Teknik anlamda oyun şahane bir iş çıkarıyor
- Göndermeler çok iyi ama...

−
- Seviye tasarımları sıkıcı olabiliyor
- Toplanabilirlerin hiçbir anlamı yok
- ...bazen de çok abartılmış

6.5



Son Karar

Demem o ki SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake hakkında kötü bir oyun demek haksızlık etmek olur. Önceki oyunlara göz attığınızda göreceksiniz ki "kötü" yerine "ruhsuz" demenin çok daha doğru olacağını düşünüyorum. Gerçi sonucu görünce pek şaşırmadınız çünkü her denizci Re minör quartet ostinatosunun ölüm olduğunu bilir.

RETURNAL

DAHA İYİSİ YAPILANA KADAR EN İYİSİ BU!

ERCE GÜVEN

PlayStation 5'te 2 yıldır ha oynadım ha oynayacağım dediğim, sepete atıp atıp geri kaçtığım, videolarına bakıp "Vay bea!" dediğim bir oyunu almadığıma, oynamadığıma bu kadar sevineceğim hiç aklıma gelmezdi. *Returnal* zaten harika bir oyundu ama PC versiyonu fevkaladenin fevkinde kıvamında olmuş!

Eskiden çok olurdu bu bana. Konsola çıkmış bir oyunun PC'ye gelme ihtimali varsa direnir oynamazdım. PS5'ten sonra işler biraz değişti. Süper güçlü cihaz, muhteşem grafikler, DualSense'in dayanılmaz hafifliği derken bir oyunun PC'ye gelip gelmemesini umursamaz oldum. Ya da olmuştum. *Returnal* beni bir kez daha eski endişelerime götürdü. "PC Master Race" kavramı hâlâ geçerli miydi acaba? Valla *Returnal*'ın PC portuna bakarsak cevap kocaman bir "Evet!"

Bol ışıklı ateş topları

Returnal'ı anlatmanın en kolay yolu biraz eskilere dönmek. *Super Stardust*'ı hatırlayanlar ne demek istediğimi hemen anlayacaklar. PS3 döneminde *Super Stardust HD*'de ekran karşısında tam bir renk cümbüşünün, daha doğrusu kaosunun içerisinde bulurduk kendimizi. Hep aynı şeyleri yaptığımız oyun o kadar renkli, o kadar heyecanlı, o kadar eğlenceliydi ki sürekli "Bi' tur daha" dememize sebep olurdu. *Returnal*'da da aynı durum söz konusu. Zaten başımıza ne geliyorsa şu "Bi' tur daha" lafı yüzünden geliyor. *(Eski Heroes'culardan kimler kaldı? -Can)*



Returnal'ın baş karakteri Selene, uzay gemisinin oldukça sert bir iniş yaptığı Atropos gezegeninde tuhaf bir yaşam ve ölüm döngüsü içerisinde buluyor kendisini. Birkaç parçaya ayrılan gemimizden indiğimizde yapmak istediğimiz ilk şey Atropos'tan gelen gizemli sinyallerin kaynağını araştırmak oluyor. Oyun da sanki çok kolay bir şeymiş gibi görev alanına bunu yazıyor: Gizemli sinyal kaynağını bul. Ama daha ilk adımlarınızı attığınızda bunun hiç de kolay bir görev olmadığını fark ediyorsunuz. Etrafın güzelliğine kendinizi kaptırmaya başladığınız anlarda ilk düşmanlar önünüzde beliriveriyor. Atropos'un hiç de dostane bir gezegen olmadığını anlamanızla kendinizi absürt derecede hareketli bir macerada bulmanız bir oluyor.

Kırıntılar

Housemarque, *Returnal*'da oyuncuların ekmek kırıntılarını toplayarak sonuca ulaşmalarını istemiş. Ölüp ölüp dirildiğiniz her yeni turda rastgele yaratılan dünyanızın ve şansınızın da yardımıyla eski ses kayıtlarınıza ulaşıyorsunuz. Eski ses kayıtlarınıza cesediniz eşlik ediyor tabii ki. Tuhaf bir döngü içerisinde Selene. Neyle karşı karşıya olduğunu anlamaya başladığı her an ufak ufak notlar alıyor kendisinden sonra gelecek olanlar için. O an kontrol ettiğiniz Selene de bu notları bularak kafasındaki soru işaretlerini



yanıtlamaya çalışıyor. Gördüğü rüyalar ve kabuslar, eski evinde geçen ciddi anlamda ürkütücü sekansların her biri cevaplara bir adım daha yaklaşmanızı sağlıyor. Ama sadece bir adım…

Aslında oyunun her özelliği bunun üzerine kurulu. Hep adım adım ilerliyorsunuz. Sonuçta her ne kadar öyle gözükmese de *Returnal* bir "roguelite" oyunu. Sıfırdan başla, bölümleri geçtikçe geçici olarak güçlen, arada 1-2 tane kalıcı iyileştirme bul; öl ve baştan başla. Oynanışın en basit izahı bu. Ama oyun bildiğiniz zor. Zorluğunu oluşturan birkaç neden var. Öncelikle her şey rastgele gerçekleşiyor. Daha ilk alanda nalları dikmek olası. Ya da bir biyomu hiç zorlanmadan bitirmek de. Problem şu ki bir biyomu zorlanmadan bitirmeniz bir sonraki biyomun ilk bölümünde başa sarmayacağınız anlamına gelmiyor. Biliyorum, biraz karışık oldu. Ama *Returnal*'ın hiçbir şeyi normal değil ki anlatımı normal olsun…

Oyun 6 ana bölümden oluşuyor. Bunlara biyom deniyor. Her biyom, Atropos'un farklı yaşam alanlarını ziyaret etmenizi sağlıyor. Bu biyomlar birçok "oda"dan oluşuyor. Oda dediğime bakmayın hepsi küçüklü büyüklü açık alanlar aslında. Güzel bir haritanız, ilerleyişinizi takip etmenizi kolaylaştıran yönergeleriniz var. Alanlarda hangi kaynakların bulunduğu, düşmanlarınız, kapılar… Hepsi mini haritanıza işaretlenmiş durumda. Bu kadar çok verinin hayatınızı gereğinden fazla kolaylaştıracağını düşünüyor olabilirsiniz ama aslında *Returnal*'ın oyuncuya verdiği o kırıntı bilgilerden fazlası değil bunlar. Kapıyı görüyorsunuz ama kapının arkasında ne var bilmiyorsunuz; kaynakları görüyorsunuz ama o kaynaklara yöneldiğinizde üzerinize atılacak yaratıklardan bihabersiniz. Zaten bu haritalama sistemi olmasa tamamen aksiyon üzerine kurulu oyun zevki çok çok aşağılara çekilirdi. Bulduğunuz her bir kaynağa sonuna kadar ihtiyaç duyduğunuz bir oyunda, aksiyonu kesip kaynak bulmak için her çalının arkasına bakmak ölümcül bir tasarım hatası olurdu.



Aksiyon, aksiyon, daha çok aksiyon…

Returnal'ın eti, butu, kemiği, iliği muhteşem aksiyonu. Eski tip bir arcade oyunu havasındaki bir aksiyondan bahsediyo-



PÜF NOKTALARI

- Sağlığınız %100'deyken "İhtiyaç olunca alırım" diyerek haritalardaki ek sağlıkları sakın bırakmayın. Tam sağlığınız varken toplayacağınız ek sağlık paketleri toplam sağlık kapasitenizi o tur için kalıcı olarak arttırıyor.
- Arkasında sandık bulunan kapalı kapılarla karşılaştığınızda hemen etrafınıza bakınmaya başlayın. Kilit mekanizmasını kapıya oldukça yakın bir yerde olduğunu göreceksiniz. Bazen hemen gözünüzün önünde, bazen tavandan sarkan bir çalının arkasında... Ama hep yakında olacak ve kapının açılması için tek bir mermi yeterli olacak.
- Eğer şu mor bitkimsi şeyleri temizlediğiniz gizli odalara düşerseniz ganimetleri toplamaya başlamadan önce her bitkiyi tek tek yok edin. Açığa hem lanetli materyaller hem de parazitler çıkacak. İşin güzel yanı o lanetli materyallerin neredeyse hepsinin negatif etkilerinden kurtulma şartı "1 parazit ekleyin" olacak. Önce materyalleri toplayıp sonra parazitleri yapıştırırsanız bir taşla iki kuş durumu olur.
- Tavandan sarkıp sizi kolunuzdan bacağınızdan tutup çığlık çığlığa ağzına doğru çeken yaratıklar var ya… Onları "asansör" olarak kullanabilirsiniz. Baktığınız tepelerde erişemediğiniz bir yer var; eğer yakında bu yaratıklardan da varsa bırakın kendinizi onun yapış yapış kollarına. Erişmek istediğiniz yere geldiğinizde de ileri doğru atılıp hem kendinizi kurtarabilir hem de istediğiniz noktaya erişebilirsiniz.
- Oyunun çevrim-içi modlarından biri olan günlük görevleri tamamlarsanız değerli Ether'lerinizi daha çabuk toplayabilirsiniz.
- Yine oyunu çevrim-içi oynarken göreceğiniz Selene cesetlerini Ether harcayarak yağmalayabilir ya da Ether kazanmak için intikamlarını alabilirsiniz. Aman dikkat edin! Yerde yatan Selene lanetlenmiş olabilir.
- Ether'leri istifleyip durmayın. En fazla 30 tane taşıyabiliyorsunuz.
- İyi bir tur geçirdiğinizi düşünüyorsanız 6 Ether'inize kıyın ve Reconstructor'u çalıştırın.
- Astronot figürünü gördüğünüz yerde üzerine atlayın!
- Returnal'a doyamadıysanız sonsuz mod Tower of Sisyphus'u deneyebilirsiniz.

FATALITY

Returnal muhteşem bir PC portu olsa da bazı problemleri de yok değil. Bunların başında çat diye karşınıza çıkan Fatal Error geliyor. Oyunun süper ötesi Işın izleme özelliklerinin zaman zaman problem çıkardığı birçok kaynak tarafından doğrulanmış durumda. Ama bir de Fatal Error olayımız var ki daha tam çözüme ulaşmış değil. Kendi deneyimlerimden gördüğüm kadarıyla oyun hız aşırtma konusunda oldukça hassas. CPU, GPU ve Ram'lerinizde hız aşırtma uyguluyorsanız bu ölümcül hatayla karşılaşma olasılığınızı yükseltiyorsunuz demektir.



rum. Düşmanlar oldukça çeşitli. Ufak tefek tipler değil hiçbiri. Uçanı da var koşarak üzerinize geleni de. Sizi bir ısırışta mideye indirebilecek büyüklükte olanı da var, sürü halinde saldırmayı tercih edeni de. Ama hepsinin ortak bir özelliği var ki o da saldırı anında ekranda yarattıkları cümbüş. Yani uzaylı yaratık dediğin şöyle tek bir mermi atar, lazer ışını gönderir di mi? Bunlar öyle değiller. Normal boyutta düşmanlar bile bir atımda ekranı kaplayan 10 farklı lazer topunu size nişanlayabiliyor. Bir de aynı anda onlardan 5 tanesiyle kapıştığınızı düşünürseniz, nereye kaçacağınızı şaşırmış halde buluyorsunuz kendinizi. Ama oyunun aksiyonu o kadar rafine ki, Selene'in hareketleri, zıplaması, ileriye doğru hızlı atılımları savaşları son derece estetik (ve ölümcül) bir dansa çeviriyor.

Tabii savaşlardaki tek dayanağınız Selene'in çevikliği değil. Silahınız, o anki tur esnasında bulduğunuz artifactler, ortamdan topladığınız ya da oyun esnasında kazandığınız "para"larla yine özel cihazlardan alabildiğiniz kullanılabilir eşyaların hepsi karakterinizin bir sonraki savaşa daha güçlü girmesini sağlıyor. Loot konsepti sadece silahlarda geçerli. Farklı türdeki silahların hem ek modülleri farklı olabiliyor hem de baz güçleri. Ek özellikleri kalıcı olarak açmak için ilgili silahla yeterli sayıda çatışmaya girmeniz gerekiyor. O an istemeseniz de bir sonraki turda ihtiyaç duyabileceğiniz bu özellikleri açmanız önemli.

Biyom ve orada karşılaştığınız yaratıkları anlamaya başladıkça silah seçimlerini de buna göre yapıyorsunuz. Oyun diğer birçok özelliğinde olduğu gibi silah seçiminde de sizi tercih yapmaya zorluyor. Çünkü sadece tek bir silah taşıyabiliyorsunuz. Yeni bir silah bulduğunuzda mevcut silahınızı yere bırakıp yenisini almak zorundasınız.

Öldürmeyen şey güçlendirir

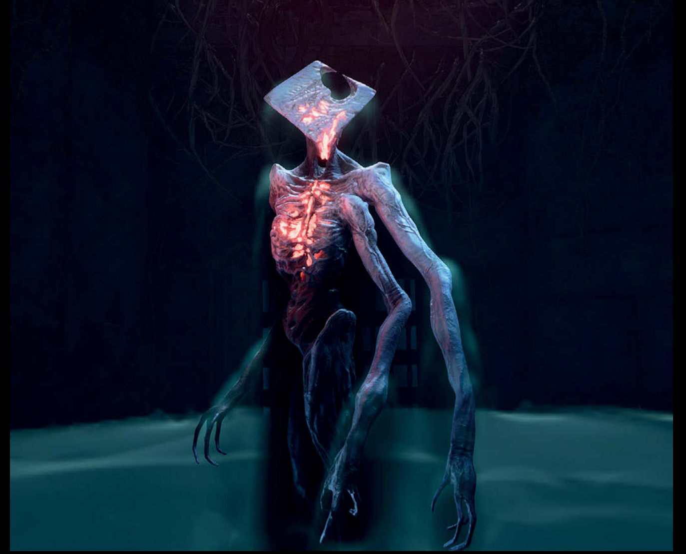
Bu tercih yapma mantığı birçok yerde karşınıza çıkıyor. Oyunda sizi güçlendiren şeyler aynı zamanda zayıflatabiliyor da. *Returnal*'ın temel sistemlerinden biri "kötücül" ya da "lanetli" olarak ifade edebileceğim yapı. Lanetli bir sandığı açıp açmamak, lanetlenme riskine girmek ya da güç bela kazandığınız oyunun en değerli "para" birimi olan Ether'leri harcamak tamamen sizim seçiminize kalmış durumda. Eğer bir sandık ya da obje tarafından lanetlenirseniz o laneti nasıl kaldıracağınız da bir yan görevmişçesine ekranınızın sol tarafında yerini alıyor. Ama sadece lanetler değil sizi güçsüzleştiren şeyler. Atropos'taki her nefes alan tip sizi öldürmeye çalışmıyor. Biome'larda karşılaşacağınız parazitlerden 5 tanesini bilerek ve isteyerek giysinize yapıştırabiliyorsunuz. Bu parazitler en basit iyileştirmelerden, o turda 1 kez daha yaşam hakkı vermeye kadar çok geniş

DURAKLATMA!!!

Returnal ilk çıktığında her inceleme, her Reddit postu, ilgili her forum tek bir şeye odaklanmıştı: Oyunu duraklatmanın mümkün olmaması. Düşünsenize 1.5-2 saatlik turlar atıyorsunuz ve oyunu duraklatma, sonra devam etme seçeneğiniz yok. Açıkçası böyle bir "özellik" oyunu zorlaştırmıyor, saçma sapan bir hale getiriyordu. Hatta o günlerde geliştiricilerin "Playstation'ınızı güç koruma moduna alın, sonra yine kaldığınız yerden devam edersiniz" tavsiyesi oyuncuların öfkesini daha da arttırmıştı. Çünkü yine o dönemde güç koruma modu ve oyuna kaldığın yerden dönme fonksiyonu tam olarak doğru işlemiyordu. Neyse ki Housemarque oyunun 2.0 versiyonuyla birlikte bu özelliği ekledi ve PC oyuncuları da en baştan oyunu duraklatma şansına sahip oldu.







bir yelpazede size yardımcı oluyorlar. Ancak her şeyin bir bedeli var tabii. Her parazit yaptığı olumlu etkinin yanında olumsuz bir etkiye de sahip. Bir de onları yapıştırdıktan sonra ha deyince de çıkartamıyorsunuz. O nedenle tercihinizi doğru yapmak o turun başarısında önemli bir etki oluşturabiliyor.

Port dediğin...

Böyle olur! Sanırım son dönemde ya bu konularda hiç haz etmediğim ya da muhteşem bulduğum oyunlar çıkıyor. Sürekli bir "Port dediğin böyle olur", "Remake dediğin şöyle olur" cümleleri kururken buluyorum kendimi. Ama gerçekten *Returnal* bu konuda çok çok başarılı. Playstation'da bile ağızları açık bırakan bir görsel şöleni birkaç gömlek büyütmüşler PC'de. Üst düzey bir PC oyununda aradığınız tüm grafiksel ayarlar PC versiyonunda mevcut. Bilgisayarınızın gücünün yetmediği noktalarda destek olsun diye kullanılan DLSS, FSR gibi AI bazlı performans iyileştirmelerinde daha önce adını duymadıklarım bile desteklenir durumda. Tabii sadece görsellik değil, ses konusunda da çok iyi iş çıkarıyor *Returnal*. Oyun, stereo, 5.1, 7.1 desteklerinin yanı sıra iki özel 3D ses moduyla sizi tamamen Atropos'un içine çekiyor.

Klavye fare konusuna zaten değinmeye gerek yok. PC oyunu olmanın temel gerekliliklerinden biri değiştirilebilir tuş dizimine sahip olmak. Ama böylesi hızlı bir aksiyon oyununda en basit fare desteği bile inanılmaz fark yaratırdı zaten.

Bir de tabii PC oyuncularının bölünmüşlüğüne son verme çabası var oyunun. Oyunu Steam üzerinden de alsanız, Epic üzerinden de alsanız birlikte oynama şansınız oluyor. *Returnal* her ne kadar tek oyunculu bir oyun olsa da tüm oyunu co-op modda oynamanıza imkân tanıyor.

Bir tur daha

Evet bir tur daha. Hoş, keşke turlar biraz daha kısa sürse ve daha fazla kalıcı özellik kazandırsaymış. Yine de *Returnal* 2023'ün en büyük oyunlarını beklerken bundan daha iyi bir zamanda çıkamazdı diye düşünüyorum. Akşam işten geldikten sonra çok fazla kafa patlatmadan oynanabilecek, günün tüm stresini Atropos'un vahşi yaratıklarının üzerine boşaltabileceğiniz bir oyun var karşınızda. Hoş ara sıra sinir sahibi olup klavyeyi bir tarafa fareyi diğer tarafa gönderebiliyorsunuz ama olsun. Yine de hadi... bir tur daha.



- Sony'den muhteşem bir PC portu daha
- Klavye & fare bu oyun için biçilmiş kaftan
- Türe yeni bir soluk getiriyor



- Ara sıra yaşanan bilgisayar çakılmaları can sıkıyor
- Turlar oldukça uzun
- Kalıcı güçlenme yetersiz gibi. Her zaman en dipten başlama hissi yaratıyor.

8.5



Son Karar

Korkutucu ve ciddi bir ortamı komik bir yaklaşımla sunmaları bile oyunu deneyimlemek için bir sebep.



TÜR: Aksiyon / Roguelike | **YAPIM:** Housemarque / Climax Studios | **DAĞITIM:** Playstation PC LLC | **DİJİTAL İNDİRME:** 599₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+





INKULINATI

Totosuyla boru çalan eşek VS Sir Salyangoz

GÜLHİS CANPOLAT

Orta Çağ rahiplerinin hayatı, kilise ve manastırlarına birileri saldırmadığı sürece fazlasıyla sıkıcıydı. Din adamı olarak seçtikleri yaşam tarzı kısıtlayıcıydı, zamanlarının çoğu dua ederek ya da yazarak geçiyorlardı. *(Ya da Pentiment'e bakacak olursak cinayet çözüyorlardı -Can)*

Fakat insanlar ne denli kısıtlanırsa kısıtlansınlar, uzun ve yorucu işlerle uğraşırken kendilerini eğlendirmenin bir yolunu hep bulmuşlar. Ömürlerini masa başında, kâğıtlar ve mürekkepler arasında çoğunlukla aynı kitapları tekrar tekrar yazarak geçiren rahipler de sayfa süslemelerinde bulmuşlar eğlenceyi. *Inkulinati* de işte bu resimlerden esinlenen bir sıra tabanlı strateji oyunu.

Bence birçoğunun asıl esprisi zamanın tozlu sayfalarında kaybolmuş da olsa çizdikleri resimlerin bizi bugün hâlâ eğlendirdiğini görseler çok mutlu olurlardı. Hem de ne eğlendirmek!

Hildegard üstüme gelme Hildegard, çek tAVŞANLARI ÇEK!!!

Inkulinati kolay bir oyun değil arkadaşlar. Ve bu iyi bir şey. İlk başladığımda kaç defa "Keşke şurayı şöyle değil de böyle yapsaydım yaa!" dediğim oldu ya da mesela butonlara dikkatli bakmadığım ve acele ettiğim için tüm planımı kendim mahvettim falan.

Mantığı gayet basit. İki tarafın da birer *Inkulinati*'si var. Bu kâğıt üzerindeki karakterlerinizi çizen "asıl" *Inkulinati*'nin avatarı. Ama kendisi de oynanabilen bir karakter ve kazanmak için karşı tarafın *Inkulinati*'sini yok etmeniz gerek. Satranç gibi. Bir o kadar da kafa gerektiriyor.

Her karakterin farklı bir yürüme ve saldırma mesafesi var. Gerçek *Inkulinati*'niz de buna dahil. Karakterleri birer kare, yürüme mesafelerinden de ileri itebiliyor. Düşmanlar size çok yaklaşırsa onlara direkt zarar verebiliyor. Aynı zamanda içinde bulunduğunuz savaş alanının da değişik etkileri var. Mesela yerlerden ekstra mürekkep toplayabiliyorsunuz, üstünde durunca karakterleri iyileştiren bulutlar ortaya çıkabiliyor. Geçilemez kapılar, iki yandan peşinize düşen cehennem ateşleri ya da haritada dolanan, her karakteri tek lokmada yutan uçan canavarlar… ve daha da çeşitlenecek karakterler.

İki dakika sabrederseniz Hildegard tavşan dışında bir şeyler de çiziyor

Bu ay hep Erken Erişim'lerden gitmişim gerçekten, *Inkulinati* de bu ay Erken Erişim olarak çıktı; Game Pass'te de mevcut kendisi. Bazı çökme sorunları varmış fakat ben karşılaşmadım, başında tek seferde çok uzun oturmadığım için olabilir. Fakat ünitelerin dengesi üzerine biraz daha uğraşılması gerekiyor bana sorarsanız.

Şu anda uzak menzilli üniteler, yakın menzilli ünitelere bin basıyor. Evet, bunu dengelemek için bir mini-oyun yaratılmış, farklı sayıların olduğu bir sayaçtan en yüksek hasarı denk getirmeye çalışıyorsunuz ama biraz el göz koordinasyonunuz varsa çoğunlukla yükseğimsi bir sayıyı düşürebilirsiniz. Düşmanların AI'ı bir tık sert vuruyor bana sorarsanız zaten.

Fakat bu zorluk oyunu keyifsiz kılan bir derecede değil. Özellikle düello kısmında karakterleri, haritayı ve diğer özellikleri kafanıza göre ayarlayıp AI'a ya da diğer oyunculara karşı oynayabiliyorsunuz. Ben burada AI'a karşı farklı taktikler denemekten baya keyif aldım.

Uzun süredir beklediğim bu oyunun böyle kuvvetli bir çıkış yapmış olduğunu görmek beni sevindirdi açıkçası. Kesinlikle Erken Erişim'de desteklenmeyi hak eden oyunlardan biri *Inkulinati*.



- Çok orijinal bir tarzı var, eğer Orta Çağ'a ve bu tür süsleme sanatlarına meraklıysanız ayrıca keyifli
- Strateji etiketinin hakkını veren bir oynanışı var
- Yeniden ve devamlı oynanabilirliği çok yüksek
- Eklenmesi planlanan karakterleri görebiliyoruz, bolca içerik yolda

—

- Bazen düşman AI'a kıyak geçiliyor, farkındayım, çabuk düzeltin onu!



Son Karar

Korkutucu ve ciddi bir ortamı komik bir yaklaşımla sunmaları bile oyunu deneyimlemek için bir sebep.

YAPIM: Yaza Games | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 229₺ (Steam), Game Pass'e dahil







METROID PRIME REMASTERED


Samus Aran'ın bilgiyle yenemeyeceği düşman yok. Bu bilginin hasımlarının zayıf noktaları olması ise farklı bir detay.

Yuvarlanıp gidiyoruz

ALİ SEZGİN

Nedendir bilinmez, bu aralar piyasa hiç duyurusu olmadan bir anda ortaya çıkan oyunlardan geçilmez oldu. *Hi-Fi Rush* Xbox ve PC için muhteşem bir sürprizdi. Kimsenin bilmediği ve muhtemelen oynamadan kalitesini anlayamayacağı *Hi-Fi Rush*'ın hiç duyurulmamasını az çok anlayabiliyorum. Nintendo'nun aynı muameleyi *Metroid Prime*'a a uygulamasıysa çılgınlık resmen. Metroidvania türüne ismini veren serinin ilk 3B oyunundan bahsediyorum. Aynı zamanda Nintendo'nun ilk FPS denemesi de diyebiliriz. Neyse ki *Metroid Prime Remastered* oyuna tam bir aşk mektubu gibi olmuş ki, öfke ve şaşkınlığım yerini bir anda nostalji hissinin getirdiği bir huzura bıraktı.

Bundan 20 sene önce *Metroid Prime*'ı Gamecube'de oynadığımda hem oyunlar hem de oyun sektörü çok farklı bir noktadaydı. Konsollarda rahatlıkla oynanan FPS'lerin sayısı bir elin parmaklarını geçmezken *Metroid* gibi bir oyunun bu tarzda çıkması başlı başına büyük bir riskti. Nintendo'nun o dönem yaptığı en akıllıca hamle oyunu FPS olması amacıyla çok aksiyona kaydırmadan tamamen keşif duygusu üzerinden gitmesiydi. Bunun da çok iyi bir nedeni var. Çünkü o dönem oyun kollarıyla nişan almak tam anlamıyla bir ızdıraptı. Bunun yerine hedefe kitlenip ateş ederken kurşun yağmuru arasından dans eder gibi kaçmaya çalışmak çok daha ilginç bir mekanik olarak çalışıyor. Bugünlerde konsollarda FPS oynamak ve nişan almaksa oldukça kolay. Hem analoglar daha hassas hem de joy-con hareket algılayıcılarıyla ince dokunuşlar yapmak mümkün. *Metroid Prime*'ı da artık doğrudan nişan alarak oynamak mümkün olsa da bunu neden yapmak isteyebilirsiniz inanın bilmiyorum. *Metroid Prime* dediğim gibi keşfetmek üzerine kurulu bir oyun çünkü. Düşmanların zayıf noktalarını, uzaylı mimarisinin detaylarını ve hatta bölgedeki doğal hayatı keşfetmek fazlasıyla güzel ve yeterli bir oyun döngüsü yaratıyor.

Oyun Samus Aran'ın uzay korsanlarını kovalarken kendini tehlikelerle dolu gezegen Tallon IV'de bulmasıyla başlıyor. Neredeyse her Metroidvania'da olduğu gibi, Samus yine yeteneklerini oyunun başında kaybediyor ve bunları parça parça tekrar toplamamız gerekiyor. Toplanan her parça d, Samus'a daha önce gidemediği kapıların yollarını açıyor. Bulduğu roket eklentisiyle zırhlı kapıları patlatabilirken, Maru Mari ile bir topa dönüşerek dar alanlardan geçebiliyor. İlk başta sınırlı koridorlarına ulaşabildiğiniz dar harita, zaman içinde yeni açılan yollarla dallanıp budaklanarak devasa bir haritaya dönüşüveriyor.

"Kımıldama zayıf noktanı bulacağım!"

Metroid Prime Remastered görsel anlamda isminin "Remastered" kısmını fazlasıyla veriyor. Birazcık da nostalji etkisiyle insan nelerin değiştiğini ve elden geçirildiğini başta anlayamıyor. Çünkü bu tarz oyunlar anılarınızda hep olduğundan daha iyi oluyor. Özellikle karşılaştırma videolarını açıp bakınca işin renginin öyle olmadığını anlıyorsunuz. Bütün önemli yapılar neredeyse baştan aşağıya değişmiş. Okunması zor veya yüksek çözünürlükte çalışmayan efektler elden geçirilmiş. Yaratık modelleri daha detaylı ve sahne ışıklandırmaları eskisine oranla gece ve gündüz derecesinde farklı. Oyun bir remake değil yani bölüm yapıları olsun, yaratık animasyonları olsun büyük oranda eski tasarım korunmuş. Dolayısıyla oynanış mekanikleri ve tasarım konusunda bir tık eski hissettiren yerler var elbette. Buna rağmen oynamamış olsaydım *Metroid Prime*'ın özünde eski bir oyun olduğuna ikna olmazdım.

Samus Aran'ın ilk üç boyutlu macerası hakkında söyleyecek fazla bir şey yok aslında. Bir FPS olarak oynarsanız bence modern rakipleriyle kapışabilecek bir oyun değil ama buna rağmen keşif, bulmacalar ve platform öğeleriyle neredeyse hiç yaşlanmamış bir oyun var karşımızda. Metroid serisine aşina değilseniz ve Nintendo fanlarını neyin bu kadar heyecanlandırdığını merak ediyorsanız bence *Metroid Prime*'a mutlaka bir şans verin derim. Ne harcadığınız zamana ne de paraya üzülmeyeceğinize eminim.

TÜR: Metroidvania | **YAPIMCI:** Retro Studios | **DAĞITIMCI:** Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 40€ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- **Yenilenen sahneler resmen göz kamaştırıyor**
- **Bölümlerde çok sayıda ilginç detay ve bitki örtüsü var**
- **Aksiyonu hâlâ eğlenceli**
- **Yeni kontroller ile güzel uyum sağlamış.**

−

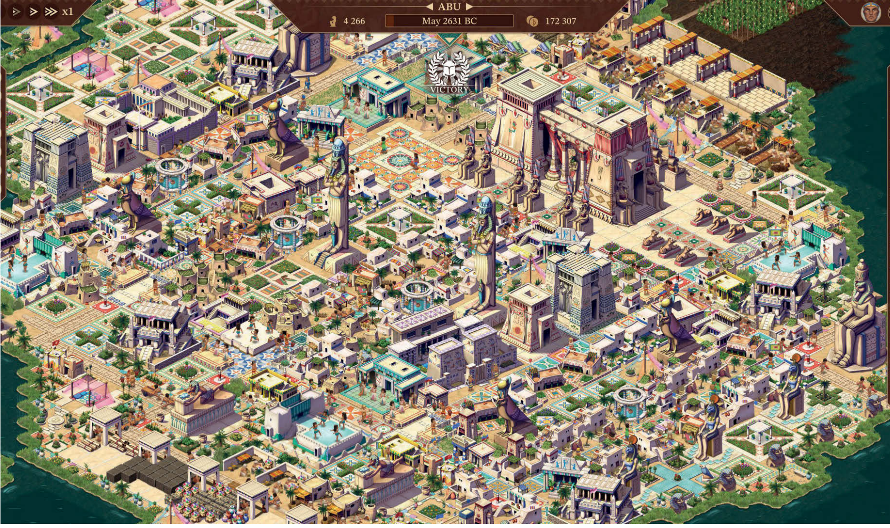
- **Bazı bölüm tasarımları zamana yenik düşmüş**
- **Düşman saldırıları dönemin kolları düşünüldüğü için biraz fazla tekdüze**

8



Son Karar

Bir oyuna aşk mektubu yazmanın en güzel yolu o oyunu yıllar sonra özüne sadık olarak yeniden yapmak olsa gerek.



PHARAOH: A NEW ERA

İşte döndüm, Osiris adına!

M. İHSAN TATARİ

Ezelden beri şehir kurma oyunlarının hastasıyımdır. Bu türde çıkmış çoğu oyunu iyi-kötü ayırt etmeksizin oynarım. Ama gelin görün ki bunca yıldır iki tanesinin yerini hiçbir şey tutamadı benim için: *SimCity 3000* ve *Pharaoh*… Bu iki şaheserden aldığım keyfi başka hiçbir şehir kurma oyunu veremedi bana. Dolayısıyla duyurulduğu ilk günden beri *Pharaoh: A New Era*'nın çıkışını dört gözle bekliyordum. Ne mutlu ki incelemesi de bana nasip oldu. Peki, deli danalar gibi beklediğime değdi mi? Gelin, Nil Nehri'ne bakan mütevazı köşkümün terasından şöyle bir göz atalım bu topraklara.

Yeni çağ, eski bağımlılık

Pharaoh aslen Impression Games'in 1999'da yayınladığı, Mısır kültürünü konu alan bir şehir kurma oyunu. *Caesar 3* ile büyük bir başarı yakalayan stüdyo, o oyunda kullandığı mekanikleri aynen alıp üstüne birkaç güzel yenilik eklemiş ve bize kendi piramitlerimizi dikip Mısır tarihini baştan yaşadığımız, unutulmaz bir tecrübe sunmuştu. Öyle ki ilk çıkışının üstünden 24 yıl geçmesine rağmen bu oyunu büyük bir bağlılıkla oynayan bir sürü insan var hâlâ.

Bilmeyenler için özetlemek gerekirse, oyunda Mısır medeniyetinin 4000 yıllık tarihini yeniden yaşıyor ve belli başlı şehirlerini sıfırdan kuruyoruz. Evler yapıyor, tapınaklar dikiyor, aralarına yollar çekiyoruz. Polis, itfaiye, doktor ve eğlence gibi hizmetlerin ve çömlek, yiyecek, su gibi kaynakların herkese ulaştığından emin olmaya çalışıyoruz. Bunu yapmak her zaman o kadar kolay olmuyor tabii. Bazen harita altın ve mücevher çıkarabileceğimiz dağlarla dolu oluyor ama ortada bir gram yiyecek olmuyor mesela. İşte o zaman bu cevherleri işleyip diğer şehirlere satmamız, karşılığında yiyecek ithal etmemiz gerekiyor. Bazen de tam tersi. Dikkatli olmazsak iflas ediyor, Game Over ekranına kös kös bakabiliyoruz.

Oyunda ilerledikçe Büyük Piramit, Sfenks ve İskenderiye Feneri gibi ünlü tarihi eserleri inşa etme şansı yakalıyoruz. Bazen de istilacı bedevilerle ve diğer çöl halkalarıyla savaşmamız gerekebiliyor. Tüm bunları yaparken bir yandan da tanrıların kaprisleriyle uğraşıyoruz tabii. Aksi takdirde öfkelenip, özene bezene süslediğiniz şehrinizi yakıp yıkmaya başlıyorlar zatıâlileri.

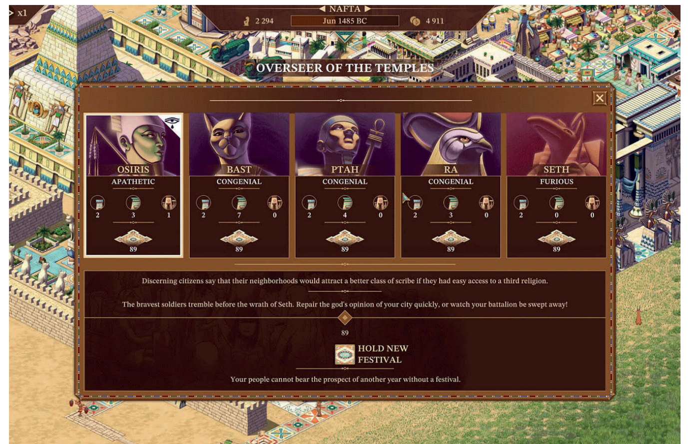
İki geri, bir ileri

Pharaoh: A New Era işte o oyunun yeniden, sıfırdan yapılmış hâli. Daha önce *Lethis: Path of Progress*'i bizlerle buluşturan stüdyonun elinden çıkma kendisi. Büyük oranda aslına oldukça sadık bir yeniden yapım bu. Hem *Pharaoh* hem de ek paketi *Cleopatra*'daki bütün görevleri aynen içeriyor. Haritalar aynı, seslendirmeler aynı, binalar aynı, görevler aynı… Ve bu harika bir şey! Bu sayede oyunun özünü, ruhunu hiç bozmadan korumuşlar.

Tabii bir sürü geliştirme de var. En dikkat çekeni yeni grafikler. Artık köylülerimiz eskisinden birazcık daha şişman görünseler de orijinal oyunun havası burada da korunmayı başarmış. Binalar, haritalar, tapınaklar ve anıtlar çok güzel gözüküyor. Oyunun müzikleri de elden geçirilmiş ve ayı ezgiler modern enstrümanlarla, ufak tefek ezgisel değişikliklerle tekrar kaydedilmiş. Bence güzel de olmuş.

Günümüzde çıkan bir oyundan bekleyeceğiniz geliştirmeler de var tabii işin içinde. Mesela artık ayarlardan vahşi hay-





Tanrılar her zamanki gibi kaprisleriyle burnunuzdan getiriyor





Here we go again…



vanları kapatabiliyor, timsahlarla falan uğraşmak zorunda kalmıyoruz. Global işçi havuzunu açarsak kurduğumuz binalar, madenler vs yakınlarda hiç ev olmasa bile çalışmaya başlıyor. Binaları kopyala-yapıştır yapabiliyoruz. Yaşlanma simülasyonunu kapatarak devamlı surette işçiye sahip olabiliyoruz gibi gibi…

Ama tüm bu saydığım artılarına rağmen göze feci batan eksileri de var oyunun. Birincisi ve en önemlisi savaşları ve orduları kontrol etme yeteneğimizin oyundan toptan kaldırılması. Eskiden askerlerimizi direkt olarak yönetir ve şehrimize saldıran bedevilerle kısmen *Age of Empires*'ı andıran bir sistemle savaşırdık. Yeni oyunda yine ordu kuruyoruz kurmasına ama bir düşman saldırısı gerçekleştiğinde sadece ekranda küçük bir pencere beliriyor ve ufak bir animasyonun sonunda "kazandın" ya da "kaybettin" yazısı çıkıyor hepsi bu.

Can sıkan diğer iki önemli eksik ise oyunda bir mini-haritanın olmaması ve ekranı döndüremememiz. Hâlbuki orijinal oyunda olan, önemli şeylerdi bunlar. Yeni arayüzü de hiç beğenmedim açıkçası. Süssüz, özelliksiz kahverengi kutu ve çerçevelerin üstündeki düz yazılardan ibaretler. Çok yavan, çok kişiliksiz. Bir de ticaretin sebepsiz yere durması, işçilerin anıtların içine sıkışıp kalması, bazı mekaniklerin bir türlü çalışmak bilmemesi ve ancak oyunu açıp kapatınca kendine gelmesi gibi irili ufaklı sorunları var oyunun.

İyi haber yapımcıların bütün bu hata ve eleştirileri kabul etmeleri, ileride yayınlayacakları yamalarla bunları düzelteceklerine söz vermeleri. Buna oyuna bir mini-harita eklemek de dâhil. Hatta ordu sistemini bile elden geçirebiliriz diyorlar. Kötü haberse bunun ne zaman olacağını henüz bilmemeleri. O yüzden oyunun notunu normalde vereceğimden biraz daha düşük tutmak zorundayım. Eğer *Pharaoh* sizin geçmişinizde de benimki gibi özel bir yere sahipse gönül rahatlığıyla bir puan daha ekleyebilirsiniz. Ama tam tadına varabilmek için kapsamlı bir yama beklemekte fayda var.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Triskell Interactive | **DAĞITIM:** Dotemu | **DİJİTAL İNDİRME:** 216,20₺ (Steam)



- **Eğlenceli şehir kurma mekanikleri**
- **Geliştirilmiş grafik ve müzikler**
- **Ek paket görevlerini ücretsiz olarak içermesi**



- **Askerlerimizi yönetemiyoruz**
- **Mini-harita gitmiş**
- **Haritayı döndürememek**
- **Ufak tefek bug'lar**

7,5



Son Karar

New Era her ne kadar yıllar önce sevdiğimiz oyunun özünü korumayı başarsa da mini-harita ve ordu yönetimi gibi eksiklikleriyle de dikkat çekiyor. Eğer stüdyo söz verdiği gibi bu eksikleri kapatmayı başarırsa çok daha iyi bir oyun olabilir. Yine de bu durum özünde şimdiye dek yapılmış en iyi şehir kurma simülasyonlarından biri olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

PS5 XIS WIN

PORTKEY GAMES

HOGWARTS LEGACY



Yazan: Can Arabacı

Biraz geç de olsa Hogwarts mektubumuz geldi nihayet!



Bir dönem Harry Potter kitaplarını okuyarak büyümüş olan herkes bir noktada Hogwarts'ın o büyülü dünyasına kapılıp gitmek istemiştir herhalde. Ben o sıralarda yaş olarak biraz daha büyük olduğumdan Hogwarts mektubumun asla gelmeyeceğini bilsem de o dönem çıkan Harry Potter oyunlarından beri bilgisayar başında Hogwarts'ta dersten derse koşmanın hayalini kurmuştum hep. *Hogwarts Legacy* 20 küsur sene rötarlı da olsa aradığımı bana verdi nihayet. Cüppemi ve asamı kuşanıp uzuuunca bir aradan sonra yine büyücülük dünyasına dalmış buldum kendimi…

Tabii şimdi "Hogwarts tecrübesi" deyince birçoğunuzun aklına Hogwarts ekspresi gelecektir. Peron 9 ¾'ten trene atlayıp nefis İskoçya manzarası izleyerek Hogwarts'a gideceğinizi hayal ediyorsanız yanılıyorsunuz. *Hogwarts Legacy*, size Büyücülük Dünyası'na dair hızlandırılmış ders veriyor daha baştan. Vermesi de lazım düşününce, çünkü Hogwarts'a birinci sınıftan değil de daha önce emsali çok da görülmemiş bir şekilde direkt beşinci sınıftan giriş yapıyor karakterimiz. Haliyle ton olarak da o ilk kitapların çocuksu naifliğini komple kaldırıp atıyor, sonraki kitaplardaki karanlık, olgun havaya giriyoruz daha en baştan.

Açılışın şok etkisini çok bozmak istemediğimden sahne sahne anlatmayacağım ama karakterinizi nispeten tatmin edici seçeneklere sahip karakter yaratma ekranında yarattıktan ve "badire" atlattıktan sonra soluğu Profesör Eleazar Fig ile birlikte Hogwarts'ta alıyoruz. Profesör Fig, Hogwarts'ın içinde ve dışındaki maceralarımız sırasında bize sıklıkla eşlik edecek bir karakter; bir nevi bizim "akıl hocamız". Kendisi bizi ucu ucuna Seçme seremonisine yetiştirdikten sonra bir Hogwarts klasiği olarak hangi binaya yerleşeceğimizi seçiyoruz. Hoş, serinin hayranıysanız hangi binaya seçilmek isteyeceğinizi zaten biliyorsunuzdur. Bu seçimin oyunun



Harry Potter Fan Club üyeliği ayrıcalığı

Hogwarts Legacy'yi daha ilk açar açmaz size soracağı şeylerden birisi Harry Potter Fan Club üyeliğiniz olup olmadığı. Eğer Harry Potter evrenine meraklıysanız zaten biliyor olma ihtimaliniz var ancak bilmiyorsanız da ben anlatmış olayım: Bu sitede yapacağınız mini bir testle eğer Hogwarts'a gitme imkânınız olsaydı hangi eve seçilirdiniz sorusunun cevabını detaylı bir test sonucunda öğrenmeniz mümkün. Hatta bir adım ilerisine gidip asanızın özellikleri ne olurdu, Patronus'unuz hangi hayvanın şeklini alırdı onu da belirliyor yanıtlarınız.

Bu hesabınızı Hogwarts Legacy'ye bağlarsanız oyun en baştan hangi eve ait olduğunuzun ve asanızın özelliklerini alıp size onları sunuyor. (İstemezseniz değiştirebiliyorsunuz tabii) Ayrıca Beaked Skull Mask ve House Fan-atic okul cüppeleri de cabası. Maskeyi değil ama ev renginize göre iki renkli, gayet şekil duran bu cüppeyi bolca kullandım şahsen.



Hikâyede ilerledikçe mevsimlerin değişmesi çok güzel, ortamlara katkısı nefis ama keşke diğer öğrencilerin kıyafetleri de bunu yansıtsaymış.

Digital Drama Edition

İnternetteki Hogwarts Legacy yorum ve incelemelerine gözünüz takıldıysa kiminin oyunu öve öve bitiremezken kimi sitelerin direkt 1/10 gibi puanlar basmış olduğu gözünüze takılmıştır muhtemelen. Tahmin edeceğiniz gibi objektif olarak Hogwarts Legacy 1/10'luk bir oyun değil ve işin arkasında yine bir drama var. Daha da garibi, aslında bu drama oyunun kendisiyle ya da yapımcısıyla ilgili değil, Harry Potter serisinin yazarı JK Rowling'le alakalı.

Şimdi, mevzunun bu kısmını mümkün olduğunca yorum katmadan, internete yansıdığı ve benim görüp bulabildiğim şekliyle anlatacağım: JK Rowling, kendini feminist ve progresif birisi olarak tanımlamasına rağmen birkaç yıl önce trans haklarının kadınlara ait bazı hakları işgal etmeye başladığını savunup bu yönde görüşlerini bildirmişti. Ancak bu görüşler internette büyük bir tepkiyle karşılandı ve hatta Harry Potter filmlerinde rol almış Emma Watson, Daniel Radcliffe gibi isimler bile bu noktada JK Rowling'e karşı tavır aldılar. Bunun üzerine Rowling'in geri adım atmayı reddetmesi ve bu konudaki fikirlerini üstelemeye devam etmesi mevzuyu daha da harladı. Hatta Rowling'in anti trans kuruluşları ve kişileri desteklediğine dair iddialar ortaya atılmaya başlandı…

Hogwarts Legacy'nin bu savaşın içine çekilmesi de yazara tepkili olan kesimin oyunu boykot çağrısı yapmasıyla gerçekleşti. Bilhassa da oyunun incelemesini yapan kimi sitelerin "Bize sağlanan sürümle oyunu inceledik ama siz almayın ve oynamayın sakın!" çağrıları bir yerde ters tepti ve "Ben iki tane alacağım / Digital Deluxe versiyonunu alıyorum o zaman!" diye inatlaşmalar başladı bu sefer. Sonuç olarak kimisi boykot yaptı, kimisi yapmadı ama sonuç olarak Hogwarts Legacy Twitch ve satışlarda neredeyse Elden Ring gibi bir devi bile geride bırakan bir ivmeyle popülerlik yakaladı.

Açıkçası benim fikrim, en azından "Biz oynadık/inceledik ama siz almayın" diyen ve oyunun JK Rowling'in görüşlerine karşı duruşunu göze almayan sitelerin yaptığı şeyin iki yüzlülük olduğu yönünde. Zira oyunu oynamak için inceleme bahanesinin arkasına saklanıp da sonra objektif bir şekilde ele almamak çok anlamsız bir hareket olmuş. Oyunun kodunu almadan ya da oynamadan da "Bizim bu konudaki duruşumuz budur" diyerek yine aynı fikirleri yazabilirlerdi zira. Öte yandan Rowling'e para kazandırmama isteğini anlıyor ve saygıyla karşılıyor olsam da (ne de olsa onun yarattığı dünya ve markayı kullanıyor oyun) Avalanche ve Portkey Games'in kendilerini Rowling'den mümkün olduğunca uzak tutması ve hatta herkesi kucaklayacak, kabul edecek bir oyun yapmış olmalarını görmezden gelmek de çok doğru değil diye düşünüyorum. Sonuçta Sirona Ryan gibi bir karakteri sulandırmadan sunması, karakterinizi yaratırken sizi mümkün olduğunca esnek bırakması gibi şeyler de oyunun bu konudaki görüşünü yeterince belli ediyor. Bu noktada biraz internetteki aşırı uçların saçma kavgalarının arasında kalındığını düşünüyorum ama önemli olan benim ya da başkasının bu konuda ne düşündüğü değil; sizin ne düşündüğünüz. O yüzden yazıda işin drama yönünü çok dikkate almadan fikrimi yansıtmaya çalıştım. Gerisinin takdiri size ait.



gidişatına etkileri minimal olsa da sonradan kesinlikle değiştiremediğinizi vurgulamam lazım; olur da fikir değiştirirseniz yeni karakter yaratmanız gerekiyor yani. (Neyse ki oyun size direkt 4 farklı karakter slotu veriyor. Her binadan bir karakter yaratabilirsiniz). Bu seçimin yegâne farkı hangi Ortak Salon'da takılacağınız ve bir de çok çetrefilli olmayan bir görev dizisi. Ha, tabii kendi binanızdaki karakterlerle birazcık daha fazla vakit geçirip onları biraz daha iyi tanıma fırsatı buluyorsunuz ama hikâyeye doğrudan bir etkisi yok.

Aa ben bu ismi tanıyorum galiba!

Bu arada oyundaki bazı isimlerin tanıdık gelmesi de olası tabii. Harry Potter, Hogwarts'taki öğrenimine 1991 yılında başlamıştı; bizim hikâyemizse ondan 100 sene öncesinde geçiyor. 1890 yılında başladığımız okulda tanıdık gelen isimler doğrudan hikâyelerini bildiğimiz karakterler değil, onların ataları aslında yani. Mesela Hogwarts müdürü Phineas Nigellus Black, Sirius'un büyük-büyük-dedesi. Beşinci kitapta Sirius'un da kendisinden bahsederken "Hogwarts'ın gördüğü en sevilmeyen müdür" demesinin ardındaki sebepleri bir okul yılı boyunca bolca tecrübe ediyorsunuz. (Her şey bir yana, bari Quidditch'i yasaklamasaydın be adam!). Benzer şekilde Biçim Değiştirme profesörü olan Matilda Weasley'in de Ron'un atalarından olduğu bariz. Ancak böyle her karakter mutlaka bir noktada birilerine bağlanarak "Hadi bakalım, bağlantıyı bulun!"a çevirmiyor neyse ki işi. Yine de dikkatli olanlarınızın internet meme'i olmuş Leonardo DiCaprio misali parmakla gösterip kuracağı güzel bağlantılar var bolca.

Oyundaki Hogwarts tam olarak kitaplardakiyle filmlerdekinin başarılı bir karışımı. Ağzına kadar detayla, gizemle, keşfedilmeyi bekleyen sırlarla dolu koskocaman büyülü bir kale var önümüzde. Bu

konuda Avalanche dersine gerçekten çok çok iyi çalışmış. Tek Gözlü Cadı Heykeli'nin arkasından girilen ve Hogsmeade'deki Balyumruk'a açılan gizli geçitten tutun da Sırlar Odası'nın girişine kadar bulmayı bekleyeceğiniz her türlü detayı üşenmeyip eklemişler. En son baktığımda millet altıncı kitabın sonundaki malum sahnedeki karakterin Astronomi balkonundan düşüş sahnesini oyundaki Hogswarts üzerinden hesaplamaya çalışıyordu, öyle diyeyim.

Dersler falan deseniz oldukça keyifliler. Bitki Bilim, Tılsım, Karanlık Sanatlara Karşı Savunma, İksir, Uçuş, Kehanet, Astronomi, Sihirli Yaratıkların Bakımı, Sihir Tarihi derslerine giriyoruz ve her birinin kendine has basit bir mini oyunu var. (Özellikle Sihir Tarihi'nde uyanık kalmak için çaba sarfetmek komikti) Okula direkt beşinci sınıftan başladığımız için bütün profesörler bize arayı kapatmamız için özel bazı ek ödevler veriyorlar. Bu ödevleri yapması zorunlu değil ancak yaparsanız hem keşif hem de dövüşlerde işinize inanılmaz yarayan büyüleri çok daha erkenden öğrenme şansınız oluyor. (Bunları yapmazsanız maceralarınızda gerekli olabilecek olan büyüleri daha geç olsa da yine öğreniyorsunuz) Yani başlarda gerçekten her şey güllük gülistanlık aslında. "Yıllardır hayalimdeki Hogwarts ve oyun be işte!" diye müthiş keyif alarak oynadım. Ancak ne yazık ki bu büyülü hava bir yerden sonra birazcık dağılıveriyor, çünkü siz daha okula doyamadan hikâyenin odağı bir süre sonra Hogwarts dışına kaymaya başlıyor.

Hogwarts dışına deyince hepiniz bunun Hogsmeade olduğunu varsayıyorsunuz tabii; kısmen haklısınız da. Okuldan sadece biraz yürüme mesafe ötesinde bulunan Hogsmeade'de bol bol vakit geçirme fırsatınız olacak. Asıl haritanın boyutunu gördükten sonraysa muhtemelen "Oha, İskoçya'yı komple modelleselermiş?!" nidası atacaksınız. Açık dünya konusunda gerçekten de ellerini sakınmamışlar hiç. Üstelik "santimetre başına düşen ünlem miktarı"yla sizi boğmak yerine biraz daha insaflı ve dengeli gitmişler. (Gerçi Merlin Trial'larının da 90 küsür tane olmasına gerek yokmuş hiç) Quidditch olmasa da süpürge ve binekler, Uç uç Ağı'nı kullanarak ışınlanma devasa haritayı keşfetmeyi daha çekilir kılıyor. İlk başta çok fark etmeseniz de bu açık dünyada geçirdiğiniz vakit sizin Hogwarts'taki zamanınızdan fazlasıyla çalmaya başlıyor bir yerden sonra. Eğer işin "büyü okulu" kısmına çok meraklı değilseniz bu sizin için bir eksi olmayabilir tabii ki, o açıdan beklentisi olanlar için keyif kaçırıcı olduğu kesin öte yandan. Tahminimce tam olarak bu sebeple yanınızda size eşlik eden karakterler açısından da biraz cimri davranıyor oyun. Ben Gryffindor'a yerleştim ve oyun bana başta Cressida, Garreth ve Nellie'yi tanıştırdı. Bu karakterlerin üçüyle de kısa birer yan görev dışında ne yazık ki tatmin edici bir etkileşimim olmadı. Arada bir etrafta koşuştururken "Aaa Cressida mı o ya?" dedim ama o kadarla kaldı sadece. Bunun yerine ana görevle yakın temasta bulunan üç görev ve dört karakter var. (Ki cömert



Avada Kedavra'nın şakası yok, tek seferde indiriyor karşıdakini.





Playstation sahipleri daha bir özel…

Sony tutup habire "Microsoft eğer Call of Duty'yi alırsa haksız avantaj sağlaaaar" diye ağlayıp duruyor ama bu kadar mı iki yüzlü olunur be arkadaş! Güya eşitlik olsun, bütün oyuncular aynı şeyleri oynasın dedikten sonra da "Ama bizim oyuncumuz daha eşit olsun" diye Playstation'a özel içerikleri de dayayıveriyorlar!

Alın bakın, oyunun en güzel görev serilerinden birisi yine Playstation'a özel çıktı sadece. Hogsmeade'de kışın alabileceğiniz görevde kendinize ait bir dükkanınız olabiliyor, üstelik burada sattığınız ekipmanlardan %10 daha fazla para kazanıyorsunuz. Görevin kendisi de korku ve gerilim temasıyla oldukça ilgi çekici zaten. Bir de eğer tahminlerim yanlış değilse ve hafızam beni yanıltmıyorsa Hogsmeade'deki çok meşhur (ve hayaletli) tanıdık bir mekâna göbekten bağlanıyor hikâyesi…



İstediğiniz ekipmanların görünüşünü değiştirerek büyücü modasını gönlünüzce takip edebiliyorsunuz...

davranıp Sebastian ve Ominis'i ayrı ayrı sayıyorum bakın) Çok garip bir şekilde "Gryffindor'dan bir öğrenci yapalım, bir tane Hufflepuff olsun, iki tane de Slytherin koyalım" demişler, kimse de çıkıp "Ravenclaw'dan kimseyi koymayacak mıyız?" diye sormamış. (Ya da sordularsa da "Amit var işte" dememişlerdir umarım, çünkü… Amit'in rolü o kadar az ki bu diğer dördünün yanında anılmaz bile) Neyse ki bu karakterlerin yan görev serileri gayet tatmin edici ve güzel yapılmış. Özellikle Sebastian ve Ominis'in görev dizisi Karanlık Sanatlar'ın ne kadar tehlikeli olduğunu ve ters tepebildiğini nefis şekilde yansıtmış. Oyundaki favori kısımlarından birisi oldu o ikisinin hikâyesi.

Hah, bu arada Karanlık Sanatlara değinmişken es geçmemek lazım. Hogwarts Legacy dönem olarak Voldemort'un, hatta Grindelwald'ın çok daha öncesinde geçmesine rağmen karanlık büyüler ve büyücüler konusunda bir sıkıntısı yok. Daha oyunun başından itibaren söylentileri yankılanan bir cincüce isyanının tam göbeğine düşmeyi başarıyoruz. Ranrok adındaki cincüce, bir sebepten hem Ashwinders olarak bilinen bir karanlık büyücü grubunu hem de diğer cincüceleri örgütleyip "bir şeylerin" peşine düşüyor. Bizi bu isyanın yörüngesine çeken şey de karakterimizin çok nadir bulunan bir" kadim büyü" sezme gücüne sahip olması. Daha sonrasında sadece sezmekle de kalmayıp bu gücü daha etkili bir şekilde kullanmaya da başlıyoruz tabii. Bu noktada açıkçası bolca kavga ve düelloya da girdiğimizden oyunun dövüş sisteminin nasıl olacağı konusunda endişelerim vardı oyun çıkmadan önce. Ne mutlu ki yersiz endişe etmişim, zira gayet keyifli ve ilginç bir sistem kurmayı başarmışlar. Hatta umarım bundan sonra çıkacak Büyücülük Dünyası oyunları hep bu sistemin üzerinden inşa ederek ilerler. Sistem şöyle işliyor: Yaptığınız her büyünün bir kategori ve renk karşılığı var. Kırmızı kodlu olanlar direkt hasar, sarı arkaplanlı olanlar kontrol, mor renktekilerse etkiyi temsil ediyor. Düşmanlarınız bu üç renkten hangisinde Protego kalkanı kullanıyorsa





Sebastian'ın görev dizisi oyunun en güzel parladığı kısımlardan...

öncelikle o türden bir büyüyle kalkanını kırmanız gerekiyor. Yani sarı bir kalkanı varsa önce Levioso'yla kalkanı kırıp aynı zamanda havalandırıyorsunuz, sonra Descendo'yla yere çarpıyorsunuz. Arada R2'ye (DualSense'te tabii) hızlı ve ritmik basarak normal saldırılarınızı yapıyorsunuz. Sonra başka bir düşman bu sefer kırmızı kalkanla geliyor mesela, ona bir Expelliarmus atıyorsunuz; hem kalkanı kırılıyor hem de silahını kaybediyor… Dövüşlerin genel temposu bu şekilde işliyor ama ileride siz de alışmaya başladığınızda iş iyice şova dönmeye başlıyor, özellikle de Talent'lar açıldıktan sonra. Mesela düşmanı silahsız bıraktıktan sonra bir de o silahı havada yakalayıp kafasına fırlatıveriyorsunuz. Ya da Transformation'la düşmanı patlayan bir varile dönüştürüp diğer düşmanların üzerine yollayıveriyorsunuz. İşin içine kadim büyü de giriyor, eğer x10 komboları arka arkaya diziyorsanız Ancient Magic barınız doluyor, neredeyse koca koca troll'leri bile tek vuruşta yıkıveren bitirme hareketleri yapmaya başlıyorsunuz… Peki savunma kısmı nasıl oluyor? Biz de düşmanların attığı büyülere göre mi kalkan açıyoruz? Neyse ki hayır. Üçgen tuşuna atalı olan "Protego" sizi otomatik olarak kısa bir süreliğine renk ayrımı yapmadan koruyor. Eğer Protego'nun koruyamayacağı bir büyü geliyorsa normalde turuncu renkte çıkan uyarının kırmızı olduğunu görüyorsunuz zaten. Saldırıyı son anda karşılayıp üçgene basılı tutarsanız bir de üzerine Sersemletme büyüsü atıyor bu arada karakteriniz. Özünde müthiş keyifli bir dövüş sistemi çıkmış yani ortaya. Ama bu konuda yegâne eleştirim Talent sisteminin de çok lineer olması ve çok fazla farklı seçenek vermemesinden sebeple oyunun sonlarına doğru biraz daha "Tamam hadi Ancient Magic yapayım da gidelim" moduna bürünmesi.

Bu arada bu saydıklarım dışında daha çok bulmacalarda ya da dövüşler dışında kullanılan büyüler de var. Onlar da açık mavi (Yardımcı Büyüler) ve açık yeşil (Biçim Değiştirme) türünde. Açık mavi olanlar zaten Lumos (etrafı aydınlatma), Reparo (kırılmış bir objeyi tamir etme), Hayalbozan (bildiğiniz görünmezlik) ve Wingardium Leviosa (nesneleri havalandırma)'dan ibaret. Hayalbozanı tabii düşmanlara sessizce sokulup arkalarından Petrificus Totalus yapmakta da kullanabilirsiniz ama diğerlerini bulmaca ve keşiflerde kullanıyoruz daha çok. Biçim Değiştirme olanlarıysa sadece İhtiyaç Odası'nda kullanıyoruz -ki oraya da birazdan değineceğim.

Hogwarts Legacy dizisi mi geliyor?!

Warner Bros ne bekliyordu bilmiyorum ama Hogwarts Legacy'nin satışları onların bekledikleri-nin bile ötesinde sanırım. İlk satış ivmesinin geçen senenin devi Elden Ring'i bile aştığına dair haberler gelip duruyor şu ara. Eee haliyle Fantastic Beasts serisinin durumu da pek iç açıcı değilken böylesine sahne ışıklarını üzerine çeken Hogwarts Legacy'nin diğer alanlara sıçraması da kaçınılmazdı. Yeni söylentilere göre Warner Bros hiç vakit kaybetmeden HBO Max'ta yayınlanacak bir Hogwarts Legacy dizisi için kolları sıvamış. Ben bu yazıyı yazarken söylentiden ibaret olsa da kulağa mantıksız gelmiyor doğrusu...



Playstation dışındaki platformlarda oynayanların bu ilginç ve değişik yan görevden mahrum kalacak olmaları üzücü...



Karanlık da olsa sanat, sanattır.

Ama önce bahsetmemiz gereken başka bir büyü türü var, zira "Ya, Affedilmez Lanetler vardı hani? Onları anlatmayacak mısın?" diyenlerinizi duyar gibiyim. Evet, oyunda üç Affedilmez Laneti de öğrenip kullanabiliyorsunuz. Üstelik bu öyle eften püften "Hadi bakalım Avada Kedavra'nı göster amcana!" tarzında geçiştirilen bir mevzu da değiller. Sebastian ve Ominis'in görev dizisinden ve ne kadar ilginç olduğundan bahsetmiştim, değil mi? Ominis'in soyadının "Gaunt" olduğundan bahsetmiş miydim peki? Bu ikisinin görev dizisi tamamen Salazar Slytherin'in öğretilerini keşfetmek ve Affedilmez Lanetler üzerine dönüyor. Affedilmez Lanetler'in kendileri de hakikaten akıl çelici türden, çünkü karşınızdaki düşmanın kalkanı ne renkte olursa olsun kırmak gibi bir özellikleri var. Üzerine bir de mesela ortamdaki bir troll'ü Imperio büyüsüyle kontrol altına aldığınızda diğer düşmanlar konusunda çok da endişelenmenize gerek kalmıyor. Ya da Avada Kedavra büyüsü sulandırılıp güçsüzleştirmemiş. Attığınızda karşınızdaki boss bile olsa gözünün yaşına bakmadan öldürüyor ama tekrar kullanmak için bir süre beklemeniz gerekiyor.

Peki oyunda bu kadar çok büyü varken dört aktif büyü slotuna nasıl yetiyoruz? Yetemiyoruz aslında. Talent'larla hızlıca değiştirebildiğimiz 3 set daha açabiliyoruz ama bu bile yetişmiyor bir yerden sonra. Çünkü oyundaki büyü sayısı sınırlı olsa da çoğunu aktif olarak kullanmanız gerektiğinden o 4x4 büyü slotlarının tamamına ihtiyaç duyuyorsunuz. Burada biraz kötü bir tasarım tercihi yapılmış ne yazık ki, çünkü bazı "büyülerin" büyü olarak bu şekilde yer kaplamasına hiç gerek yok aslında. Yani nasıl ki sol yön tuşuna basılı tuttuğumuzda karakterimiz "Revelio" yapıyorsa boşta duran yukarı ya da aşağı yön tuşlarına da bir fonksiyon atanabilirdi. Yukarı basılı tutunca Lumos, aşağı basılı tutunca Hayalbozan yapsa fena mı olurdu mesela? Yok, illa onları da atayacaksınız. Hatta yer kalmadığından zırt pırt büyü menüsünü açıp düzenleme yapacaksınız. Halbuki bakın, Accio'ya ikincil bir fonksiyon eklemişsiniz ne güzel? Accio yaptıktan sonra basılı tutmaya devam ederseniz Wingardium Leviosa yapıyor karakteriniz otomatik olarak. Bunu niye diğer büyülere entegre etmediniz ki? Ama bu konuda en fena suçlu kesinlikle Biçim Değiştirme büyüleri ve İhtiyaç Odası'nda kullandıklarımız. Bu büyüleri zaten başka yerde kullanamıyoruz, İhtiyaç Odası'ndayken başka büyü de kullanmıyoruz zaten sadece bu odaya girdiğimizde aktif hale gelen bir büyü seti yapmak gerçekten nasıl aklınıza gelmedi ya?

İhtiyaç sahibinden kiralık oda…

İhtiyaç Odası başta endişeli olduğum kısımlardan biriydi. Deek adındaki ev cinimizle birlikte her türlü iksir, bitki, ekipman ve hatta bir nevi mini pokémon toplama ihtiyacımız bu odadan karşılıyoruz. Endişeli olma sebebim de buraya kurduğumuz iksir istasyonlarında "gerçek zamanlı bekleme" gibi mobil oyunlarda sıklıkla gördüğümüz ama bence AAA oyunlarda yeri olmayan mekaniklerin





olmasıydı. Neyse ki başta endişelendiğim kadar ciddi bir durum söz konusu değil. Bitki toplamak aşağı yukarı yarım saat alıyor ama daha sık başvuracağınız iksir kısmında genellikle 15 saniye ila 1 buçuk dakika arasında değişiyor bekleme süreci. Halihazırda hazır olanı almadan yenisinin hazırlıkları da başlamadığından "Oyunu açık bırakayım da 3 saat sonra döner parsayı toplarım" gibi şeyler söz konusu değil. Ama sizin aklınız "Pokémon ne alaka ya?" kısmında kaldı, fark etmedim sanmayın.

İhtiyaç Odası'nın içinde bir de Vivarium dediğimiz bir kısım var. Ranrok'un cincüce isyanı ve karanlık büyücüleri kadar kaçak avcılarla da bolca çatıştığımızdan tehlike altındaki büyülü hayvanları çantamızla yakalayıp sonra Vivarium'a salıyoruz. Bir noktada dönüp Burcu'ya "Bu hayvanların Shiny'si de olsa ya" diye şaka yaptım, 15 dakika sonra Kneazzle yuvasından geçerken bir tanesinin isminin yanında "parıltı" ikonu gördüm sonra. Pokémon dememem boşuna değil yani. Ama tabii biz yakalayıp Vivarium'a saldığımız hayvanları dövüştürmüyoruz, onun yerine onları besleyip büyütüp, eee çiftleştirip kılını tüyünü falan topluyoruz. Hayvanlarımız mutlu oldukça da onlardan topladığımız kıl, yün tarzı şeylerle ekipmanlarımızı geliştiriyor, kaçak avcı ve goblin kamplarından topladığımız "Trait"leri ekipmanlarımıza ekliyoruz. Bir de elimizdeki fazlalık hayvanları satıp para yapabiliyoruz ama kaçak avcılardan kurtardığımız hayvanlara yaptığımız bu muamele biraz garip bir döngü yarattığından bundan bahsetmemeyi tercih ediyor—ayy… Neyse.

Bu arada "Şimdi ekipmanlar için de bir sistem kurmamız lazım, yoksa RYO olduğumuz anlaşılmaz" diyerek eklenmiş gibi duruyor ekipman sistemi. Ekipmanların renksiz, yeşil, mavi, mor, turuncu diye giden artık neredeyse 2 yaşına gelmiş olan oğlum Leon'un bile öğrenmiş olduğu bir seviye sistemi var. Ama turuncu dışındaki herhangi bir eşya oyunun ileriki kısımlarında işinize yaramayacak, çünkü sadece turuncular üçüncü seviye Trait alabiliyorlar. Üstelik bu ekipmanların üzerindeki yetenekler de zerre kafa patlatmanızı gerektirmeyecek türden. Hangisi daha çok defans ya da ofans veriyorsa onu giyip geçiyorsunuz. Gerçekten bu kadar sistem. Üstelik sürekli envanterin dolması, bunları İhtiyaç Odası'na koşturup orada özelliklerini öğrenmece falan derken bu kadar sığ bir sistem için sizi gereksiz yoruyor. Ama görünümlerini istediğiniz gibi ayarlayabilmek ve hatta cüppelerde kapşonu indirme / kaldırma seçeneği olması güzel. O açıdan (facewear'ların çoğunlukla korkunç gözükmesi dışında) beni tatmin etti ama Diablo'culuk oynamaya çalışmasa daha hayırlı olurmuş sanki.

Son demlerinde biraz negatif gidip şikâyet ettim gibi oldu ama bunlar aradan cımbızla çektiğim şeyler aslında. Yoksa başta da dediğim gibi bugüne kadar çıkan en iyi Harry Potter oyunu olduğuna şüphe yok. Özellikle Hogwarts'ta geçen kısımların tadı resmen damağımda kaldı. Yarın öbür gün bunun üzerine çıkmak için yapmaları gereken tek şey okul kısımlarının önemini biraz daha arttırmak, yan karakterleri arttırmak ve tercihen onlarla daha çok vakit geçirme imkânı vermek. Çünkü tamam, Büyücülük Dünyası'nı kurtarmak ve kötüleri tepelemek güzel de insan yine de bazen Üç Süpürge'ye girip arkadaşlarıyla bir kaymak birası içmek istiyor ya…



- Gerçekten büyüleyici bir tecrübe sunuyor
- Dövüş sistemi iyi düşünülmüş ve keyifli
- Dersler ve Hogwarts ortamı çok iyi
- Kitaplara sadık
- Karakter yaratmada sunduğu seçenekler bol ve esnek
- Karanlık Sanatlar'ın sonuçlarını başarılı yansıtıyor

—

- Sonlara doğru büyüsünün çoğunu kaybediyor ve Hogwarts'ı çok çabuk geride bırakıyor
- Yan karakter sayısı ve etkileşimleri az
- Ekipman sistemi ve RYO kısımları zayıf kalmış
- Mini oyunlarda hızlı yeniden başlat olmaması can sıkıcı

8.5



Son Karar

Bugüne kadar Büyücülük Dünyası'na ait çıkmış en iyi oyun. Hele ki serinin hâlâ hayranıysanız... Uzun vadede ara ara tökezlediği yerler göze çarpsa da oynamaya değer bir tecrübe sunuyor.

YAPIMCI: Avalanche Software | **DAĞITIMCI:** Warner Bros. Games | **TÜR:** Açık Dünya, Aksiyon RYO
DİJİTAL İNDİRME: 699₺ (Steam), 899₺ (PSN), 799₺ (XBL)

xls | ps5 | win

WILD HEARTS™

Kemono avlamak hiç bu kadar muzukashii olmamıştı!

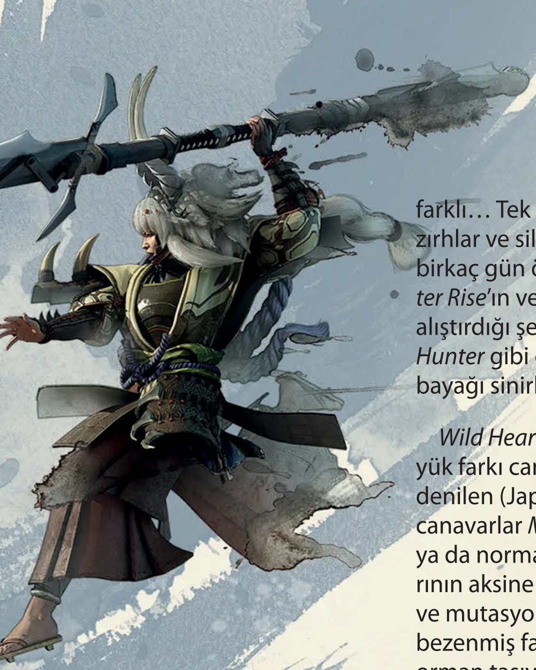
Yazan: **Sabri Erkan Sabancı**

Koei Tecmo'nun aksiyon oyunlarının büyük bir kısmına girişme fırsatım pek olmadı yıllar boyunca. *Nioh*'lar ilgimi hep çekti, uzak kaldım. *Persona 5 Strikers*'ı bir Persona fanı olarak oynamak istedim, fırsat bulamadım. *Dynasty* ve *Samurai Warriors* oyunları hep eğlenceli görünüyordu ama arada kaynayıp durdu. *Ninja Gaiden*'lar ağzımı kırdı. *Monster Hunter*'ı keşfedip hastası olduktan sonra *Toukiden* adlı, canavar avlamalı bir oyun yaptıklarını gördüm ama *Warriors* oyunları gibi o da kaynayıp durdu arada. En sonunda *Stranger of Paradise*'ı oynayabildim ve "Bu adamlar aksiyon oyunu işini beceriyor valla" dedim. *Monster Hunter*'ı seven ama genel olarak bu "canavar avlamalı aksiyon RYO" türünde de daha fazla oyun görmek isteyen biri olarak *Wild Hearts*'a heyecanım arttı haliyle.

Fareler ve insanlar ve domuzlar ve kurtlar ve kargalar ve…

Heyecanım arttı artmasına ama hala kafamda da deli sorular vardı. *Wild Hearts*'ı geliştiren ekip, aynı zamanda biraz önce bahsettiğim canavar avlamalı seri olan *Toukiden*'in de geliştiricisi Omega Force olmasına rağmen *Monster Hunter*'ın yıllardır geliştirdiği, hatta mükemmelleştirdiği formülü tattıktan sonra gelen "Silahlar ve zırhlar nasıl olacak?", "Yetenek çeşitliliği yeterli olacak mı?", "Oynanış döngüsü tatmin edecek mi?" gibi sorular bunlar. Oynanışın iyi olacağına kendimi inandırdım canım çoktan.

Fakat asıl problemimi (problemini değil, problemimi) oyunu oynamaya başladıktan 5-6 saat sonra fark ettim. Evet, *Monster Hunter*'da bulunan bazı şeyleri arıyor olmam gayet normaldi ama oyunu direkt "Monster Hunter gibi" oynamaya çalışmam bayağı bir problem çıkardı bana. *Wild Hearts*, *Monster Hunter*'ın en hızlı oyunundan bile rahatlıkla 3-5 kat daha hızlı bir oyun. Canavarların davranışları farklı, bu davranışlara nasıl tepki vermeniz gerektiği farklı, avlama şekliniz



farklı… Tek ortak noktaları canavar avlayıp havalı zırhlar ve silahlar yapmanız. Biraz zor olsa da daha birkaç gün önce 100 saate ulaştığım *Monster Hunter Rise*'ın ve genel olarak *Monster Hunter*'ın bana alıştırdığı şeyleri unutmam gerekiyordu. *Monster Hunter* gibi oynamaya devam etseydim şu an bayağı sinirli bir inceleme okuyor olurdunuz.

Wild Hearts'ın kelimenin tam anlamıyla en büyük farkı canavarlarından geliyor. Sürekli kemono denilen (Japoncada yaratık anlamına geliyor) bu canavarlar *Monster Hunter*'ın ejderleri, Wyvern'leri ya da normal hayvanları anımsatan canavarlarının aksine bildiğimiz hayvanların daha büyük ve mutasyon geçirmiş versiyonları. Çiçeklerle bezenmiş fare olan Ragetail, üstünde ufak bir orman taşıyan bir yaban domuzu olan Kingtusk ya da alevli, kocaman bir şempanze olan Lavaback gibi toplamda 20 tane yaratık var. Hepsiyle de savaşmak zorlayıcı, eğlenceli ve yenince de tatmin edici. Ancak yenmek için maalesef sadece canavara silahınızla vurmak yetmiyor. Saldırılardan *Monster Hunter* ya da *Dark Souls* gibi iki üç yuvarlanarak kaçamıyorsunuz çünkü canavarların saldırıları bazen sizi takip edebiliyor ve canavarlar KOCAMAN. Sürekli silahınız kınından çıkmış bir şekilde yuvarlanıp vurup tekrar yuvarlanmak pek bir çözüm değil. Saldıracağınız anı kestirmeniz, canavarı gafil avlayıp ağzını, yüzünü, kuyruğunu, bacağını kırmanız lazım. Peki bu nasıl mı olacak? Karakurilerle olacak tabii ki de. Bir dakika, Karakuri olayını açıklamadım ben daha değil mi?



Dağ boyutunda taştan bir ayıya silah çekmek kimin fikriydi acaba?

Al bu karakurileri karakuriciye götür

Wild Hearts'ın canavar avlama oyunu türüne getirdiği taze soluklardan biri olmakta bu Karakuri'ler (Japoncada mekanizma anlamına geliyor). Açık dünyada takılırken ya da kemonoyla dövüşürken LB/L1 tuşuna basılı tutup açabildiğiniz bu mekanik *Fortnite* misali oynanış esnasında inşa yapmanızı sağlıyor. Normal bir kutudan tutun uçmanızı sağlayan bir pervane gibi altı tane farklı temel Karakuri üretebiliyorsunuz bu mekanikle ve sadece dört tanesini kullanabiliyorsunuz oynanış esnasında. İlk başta kemonolara tepeden saldırı yapmak ya da yaylı mekanizmayla saldırılardan kaçmak gibi basit şeyler için kullanıyorsunuz fakat oyunda ilerledikçe ve belirli kemonoları avladıkça bu Karakurileri birleştirip apayrı, güçlü bir Karakuri oluşturabiliyorsunuz. Mesela oyunun başlarında ilk öğrendiğiniz Fusion Karakuri'si altı tane normal kutuyu iki sütun halinde dizip daha büyük bir duvar oluşturmak. Bu sizi kemonoların uzaktan saldırılarından korumasının yanı sıra bazı kemonoların yakın saldırılarını da bir nevi "parry"lemenize yardımcı oluyor. Oyunun ilerleyen saatlerinde havai fişeklerden tutun kocaman bir çekice kadar şeyleri oluşturmaya başlıyorsunuz ve hepsinin de apayrı kullanım alanları ve engellediği kemonolar var. Hatta bazı noktalarda nasıl kullanacağınız sizin yaratıcılığınıza kalmış bile diyebilirim rahatlıkla. Oyunda ilerledikçe canavar öldürerek ya da üstüne çıkıp parlayan noktalarını patlatarak düşürdüğünüz Kemono Orb'larla da bu Karakuri'leri kendi ağacında bir hayli güçlendirip, yeni temel ya da Dragon Karakuri'leri açabiliyorsunuz.

Dragon Karakuri'ler de oyundaki bölgelere kalıcı olarak kurabildiğiniz, birçok farklı işlevi olan ya da kozmetik olan Karakuri'ler. Mesela haritanın istediğiniz bölgesine kamp kurup orayı checkpointe çevirebiliyorsunuz, Flying Vine'la erişemediğiniz noktalara halat çekebiliyorsunuz, Hunting Tower'la bölgedeki kemonoları arayabiliyorsunuz. Böyle onlarca birçok farklı işe yarayan Dragon Karakuri'leri var ve kozmetiklerin haricinde hepsi kemono avlarınızı bir hayli kolaylaştırıyor. Tabii oyun bunların suyunu çıkarmamanız için limit koymuş. Her haritanın belirli bir element limiti var ve bu bahsettiğim her Dragon Karakuri'si bu elementlerden farklı boyutlarda, işlevlerine göre kullanıyor. Haritada bulduğunuz Dragon Pit'leri gerekli malzemelerle yükseltip element sınırınızı





Kemono için saygı duruşuna geçmeden saniyeler öncesi.



arttırabiliyorsunuz tabii ama onların da bir sınırı var.

Bunun yanı sıra saldırılardan Karakuri'siz de kaçabiliyorsunuz tabii, koşmak ve yeni nesil Call of Duty'lerdeki gibi diz üstünde kaymak gibi seçenekleriniz var. Bunlar da tıpkı Karakuriler gibi silahınızı kınından çıkarmamış olmanızı gerektiriyor. O yüzden de oyundaki dövüşlere paldır küldür girmek pek de bir çözüm olmayabilir. Ama yapmanız gereken şey tıpkı *Monster Hunter*, *Dark Souls* ve türevleri oyunlardaki gibi: Karşılaştığın canavarı, kullandığın silahı ve oyunun mekaniklerini öğrenmek. Silah demişken, oyunun silahlarından da bahsetmek lazım tabii. Bu canavarları taşlar ve sopalarla dövecek halimiz yok.

Bir silah için soy tüketmek…

Oyunda beşi oyun başında, üçü de ikinci bölümde açılan toplam 8 tane silah bulunmakta. Her ne kadar yeni silahların açılması hikâyeye bağlı olsa da (ona da değineceğim) silahların sonradan açılma olayını pek sevdiğimi söyleyemem. Keza sadece 8 tane silah olduğu gerçeğini de pek sevdiğimi söyleyemem. Evet, oyunun Japonya'nın feodal döneminden esinlenildiğini biliyorum ama oyunda elimizde taşıdığımız, gülle yerine lazer atan bir top var, 5 farklı silaha dönüşebilen bir uzun asa var yahu. Birkaç silah daha çıkarabilirlerdi sanki… Fakat silahların azlığını bayağı bir ezen bir pozitif var: Silahların yükseltme ağaçları. Yukarıda bahsettiğim o 8 farklı silahın üç temel daldan başlayıp, aşırı derecede fazla ve eğer bağlantılıysa diğer dallara da atlayabileceğiniz bir sürü yükseltme seçeneği bulunuyor. *Monster Hunter*'daki gibi tek bir ağacı takip etmek ya da her ağaç için aynı silahtan farklı farklı üretmek zorunda değilsiniz. Silahlardaki yeteneklerin bir kısmını da taşıyabildiğinizden dolayı, bu mekaniğin sınırları içinde hayalinizdeki OP silahı yapabilme olasılığınız var kısaca. Beğenmezseniz de yükseltmeleri belirli bir miktar altın karşılığında geri alıp, yükseltmede kullandığınız malzemeleri de geri alabiliyorsunuz.

Zırhların yükseltmeleri olmasa da farklı çeşitte birçok zırh ve bu zırhların büyük bir kısmının da "Human Path" ve "Kemono Path" adı altında farklı versiyonları var. Bunların farkı en başta element hasarı ve zırhın genel hasar koruma puanlarını yükseltmek ve zırhın tipini değiştirmek olsa da asıl olayları özellikle oyun sonu içerik kısmına doğru geldiğinizde bazı yeteneklerin yanında tuhaf mavi ya da kırmızı sembolleri fark ettiğinizde çıkıyor. Şöyle ki, oyundaki çoğu zırh size İnsan ya da Kemono değerinizi belirleyen puanlar veriyor. Bu puanlar da zırhınızın hangi türe daha yakın olduğunu belirliyor. Bunun normalde pek bir olayı yok ama biraz önce de dediğim gibi, yeni zırhlar yaptıkça ve silah ağacında ilerledikçe bazı yeteneklerin aktif olabilmesi için bu Kemono ya da Human Path'te o seviyede olmanız gerekecek. Neyse ki oyunda transmog sistemi var, oyun sonu build'i yaparken uyumsuz zırhları takıp takıştırmanızın pek bir önemi olmayacak o yüzden.

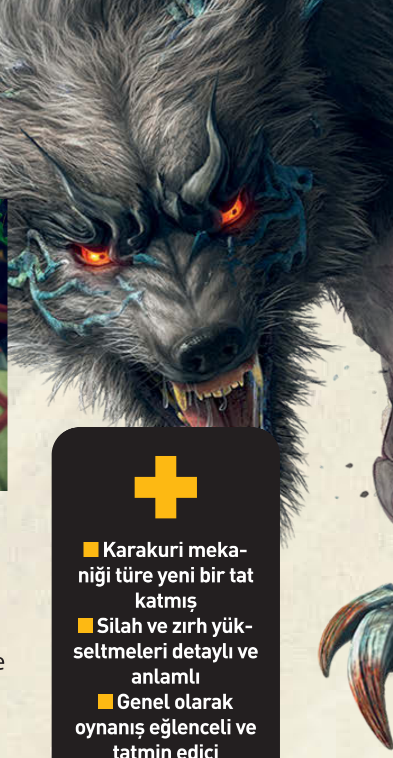
Bir diğer pozitif de silahları kullanmak gerçekten eğlenceli. Karakuri Staff gibi beş farklı silaha dönüşen bir sopa, Claw Blade gibi Attack on Titan'dan kaçmış bir bir pençe-hançer ikilisi, canavarların kafasına kafasına geçirdiğiniz bir çekiç, klasik bir katana… Hepsinin apayrı komboları, güçlü ve zayıf oldukları noktaları var. Bunları bir de Karakurilerle birleştirince inanılmaz eğlenceli bir oynanış çıkıyor ortaya. Fakat şöyle ufak bir problemim var ki, bu zırhları ve silahları kasmak her ne kadar aşırı heyecanlandırsa ve kullanması da bir o kadar eğlenceli olsa da gerekli malzemeleri toplamak hiç eğlenceli değil. Bunun da sebebi oyunda aşırı eksikliğini hissettiğim, oyun tecrübesini iyileştirebilecek özelliklerin eksikliği. Bunların başını da silahların ve zırhların üretim malzemelerini rahat bir şekilde takip edebileceğiniz Wishlist mekaniğinin olmaması ve HUD'da mini harita olmaması çekiyor. Yani evet, böyle bir oyunda tabii ki de bir canavarı sadece bir parça için iki-üç defa avlamak gayet normal. *Monster Hunter*'da sırf bir Gem düşürmek için 14 defa Rathalos'a kafa attığımı bilirim ben. Ama her canavar kestikten sonra gerekli parçaları düşürüp düşürmediğimi görmek için de demirhaneye gidip, menüyü açıp, zırha ya da silaha tekrar tekrar bakmak insanı yoruyor.

HUD'da mini haritanın olmamasının büyük eksikliğini de normal haritanın ne kadar detaylı olduğunu görünce hisset-









tim. Tıpkı *Monster Hunter*'daki gibi, *Wild Hearts*'ta da avladığınız canavarın canını göremiyorsunuz ve haliyle canavarın hareketlerine bakarak anlamaya çalışıyorsunuz. Ama tıpkı yine *Monster Hunter*'da olduğu gibi *Wild Hearts*'ta da haritada canavar ölmeye yaklaştığı zaman haritadaki sembolünün üstünde bir kurukafa işareti çıkıyor. Bunun gibi detayları ya da haritanın neresinde ne olduğunu direkt oynanış esnasında görememek oynanış tecrübesinin kalitesini düşürüyor gerçekten.

Kaderine terk edilen bir köyü kurtarmak

Wild Hearts'ın da haliyle anlattığım her şeyi bir arada tutan bir senaryoya, ortama ve karakterlere ihtiyacı var. Bunlar da… Eh işte, fena değiller. Oyunun sunumu, karakterleri ve senaryosu gördüğüm kadarıyla Koei Tecmo'nun çoğu oyunundan çok daha iyi ancak bu yine de "ABİ ÇOK İYİ" dedirtmiyor hani. Klasik bir *Monster Hunter* senaryosundan hallice. İsimsiz bir avcı bir köye gelir, köyü canavarlardan korur ve tekrar eski şen günlerine döndürür gibi basit bir olay. Fakat *Wild Hearts*'ın anlatımında öne çıkan şey karakterler. Özellikle Natsume, Ujishige, Suzuran ve Toga-hime dörtlüsü oyun boyunca sürekli bir karakter gelişimi içinde. Hatta bizim karakter bu türdeki çoğu oyuna nazaran "sadece canavarları öldüren adam" rolünden daha aktif bir yere sahip. Ama işte bu yine de oyunu "Hikâyesi için oynanır" falan dedirtecek bir şey değil. Bunların hepsi bizim canavar avlamamız bir bahane ve yeteri kadar iyi bir bahane.

Ama işte bazen karakterler konuşmaya başlıyor, o sıralar ben biraz üzülüyorum. Oyundaki bazı diyaloglar artık çeviriden kaynaklı mı yoksa direkt kendinden mi problemli bilmiyorum ama bayağı kötü yazılmış. Hele bir de araya *Assassin's Creed* kafası Japonca kelimeler sıkıştırıyorlar İngilizce seslendirmede, o beni biraz daha üzüyor. Yani telaffuzlarında bir problem yok, seslendirme sanatçılarının hepsi Japon asıllı. Fakat İngilizce konuşurken bir anda "Arigato" demeleri, "Nani?" demeleri… Biraz yersiz hissettiriyor ya. Hadi diyelim ki oyunun o feodal Japonya havasını vermek için yapmışlar. Anlamsız bir bahane yani bu da. *Monster Hunter Rise* gayet iyi bir şekilde, İngilizce seslendirmenin orta yerine Japonca kelimeler sıkıştırmadan yaptı. Ve gerek de yok, oyunda "Hub" işi gören köyümüz Minato ve oyundaki farklı bölgelerin hepsi bu havayı zaten başarılı bir şekilde veriyor. Üstümde samuraylardan esinlenilmiş bir zırh, elimde katanayla koca bir canavarın üstüne doğru koşuyorum yahu. Daha fazlasını istesem zaten Japonca oynardım. Ve evet, incelemenin alt başlığı ve benim bazı yerlerde parantez içinde bazı kelimelerin anlamını yazmamın sebebi de buydu.

Birazcık cilalasak mı şu zırhı?

Teknik açıdan da *Wild Hearts*'ın artıları kadar eksileri de var. Oyun görsel olarak pek yeni nesil hissettirmese de çoğu mekân güzel görünüyor. Karakter modelleri fena değil, animasyonlar arada kütükleşse ve clipping'lere maruz kalsa da genel olarak akıcı. Fakat online tarafta bazı problemler yok değil, özellikle iki taraftan birinde ping yüksek olursa oyun bir anda yavaş çekim moduna bağlayabiliyor, Karakuri inşa ederken geç tepki verip yanlış şeyleri dizebiliyor. Kısaca problemler var…

Pek "aşırı teknik" konuşmayı sevmem incelemelerimde, çünkü her ne kadar oyun inceleyen bir insan olsam da oyun geliştirme hakkında aşırı büyük bir fikrim yok, oyun motorları nasıl çalışır, sorunları nedir, nasıl çözülür bilmiyorum. Sırf biliyormuş gibi görünmek için de "Bilmem ne motorunu kullansalardı böyle olmazdı" demek istemiyorum ama Omega Force ekibi de Koei Tecmo ekibi de kullandıkları bu oyun motorunun bazı problemleri olduğunu daha önce belirttiğinden *Wild Hearts*'ta haritalarda dolanırken karşılaştığım dokuların ani yüklenmeleri, bazen animasyonların sapıtmasını da bunlara bağlıyorum. Farkında olduklarından dolayı da çözeceklerine inanıyorum…

Yani en azından inanmak istiyorum, çünkü *Wild Hearts* gerçekten eğlenceli bir oyun. EA'in "EA Originals" markası altında bir Japon geliştiriciye, yeni bir markayla ışık yakmış olması beni gerçekten mutlu ediyor ama oyunun şu anki teknik sıkıntıları, hele ki PC tarafında insanların canavar donanımlarıyla yaşadıkları sıkıntıları gördükçe de üzülüyorum. Bir de tabii EA'in bu oyundan 70 Dolar isteyip, oyunun bu problemlerle çıkmış olmasına izin vermesi de kafa karıştırıcı tabii. "En azından birkaç aylık bir erteleme almış olsaydı…" gibi şeyleri artık o kadar fazla oyunda söylüyoruz ki kendimi papağan gibi hissetmeye başladım artık. O yüzden son bir kez daha, tüm içtenliğimle söyleyip, bir daha söyleyemeyeceğim: Sevgili yayıncılar, lütfen geliştiricilere ihtiyaçları olan zamanı ve kaynakları sağlayın ya!

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Koei Tecmo/Omega Force
DAĞITIM: EA | **DİJİTAL İNDİRME:** 1400₺ (PSN, XBL), 1200₺ (Steam, EA App) | **YAŞ SINIRI:** 12+



- Karakuri mekaniği türe yeni bir tat katmış
- Silah ve zırh yükseltmeleri detaylı ve anlamlı
- Genel olarak oynanış eğlenceli ve tatmin edici
- Atmosfer gayet başarılı
- Cross-play çok iyi çalışıyor ve hem uzun hem kısa vadede oyunu canlı tutacaktır

−

- Konsolda az, PC'de bayağı bir olan performans problemleri
- Quality of Life özelliklerinin eksikliği kendini hissettiriyor
- Silah sayısının azlığı üzüyor
- Kemono varyasyonları biraz sıkıcı

7,5



Son Karar

Wild Hearts tam anlamıyla işlenmemiş bir cevher. Monster Hunter'a kafa tutabilecek bir seriye rahatlıkla dönüşebilmesi için her şey var çünkü. Koei Tecmo'nun da yapması gereken tek şey bu oyuna biraz daha cila atıp, eksiklerini tamamlayıp daha fazla içerik getirmek.



TEKMİLİ BİRDEN

OYUN OYNAMAYA MECALİMİZ Mİ KALDI Kİ?

KAFA DAĞITACAK BİR ŞEYLER YAPSAK AYRI BİR SUÇLULUK DUYGUSU, YAPMASAK ZATEN İNSAN DELİRECEK GİBİ OLUYOR...

ÖYLE SAÇMA SAPAN BİR DÖNGÜ İŞTE...



AYIN ALTIN OYUNLARI



Dead Space



Hogwarts Legacy



Returnal

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **All Gone (No Escape)** The Last of Us
2. **Weight of the World-Prelude** Final Fantasy XIV
3. **Hidden Truth** Destiny 2: The Witch Queen
4. **Common Ground** Marvel's Midnight Suns
5. **A Proper Hogwarts Welcome** Hogwarts Legacy

OGZ ONUR LİSTESİ

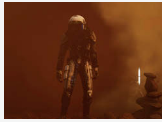
UZAY KORKUSU


YENİ

Dead Space
Uzayda korku deyince ilk akla gelendi, Remake'iyle birlikte rüyalarımıza girer oldu yine. Keşke girmese!



Prey
Korku kısmı çok ön planda değildi ama zaman zaman sıçrattığı da olmuyor değildi şimdi, doğruya doğru...



Moons of Madness
Bakın şimdi diğer ikisi başka türlü korku, bir de kozmik korku var ki MoM tam olarak o ihtiyacı karşılıyor.

BÜYÜ OKULU


YENİ

Hogwarts Legacy
Büyü okulu dendiğinde akla ilk Hogwarts geliyor. Hogwarts Legacy de o hissiyatı gayet güzel veriyor.



Fire Emblem: Three Houses
Tam büyü okulu değil ama okul var, eee büyü yapanlar da var... Sayılır bizce gayet.

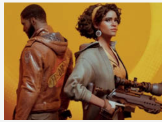


Spellcaster University
Büyü okulunda okumak yetmez, ben kendi okulumu yaratacağım diyorsanız işiniz iş...

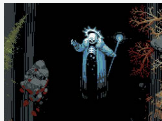
DÖNGÜYE TAKILANLAR


YENİ

Returnal
Ya bu oyundan çok feci şekilde Alien vayb'ı alan bir tek ben değilim di mi? Değilimdir çünkü bence...



Deathloop
Oyunun adında bile "loop" var! Çok ilginç ve hoş bir oyun olmasına rağmen pek popüler olamadı ne yazık ki



Loop Hero
Basit fikirlerin ve sistemlerin çok eğlenceli olabileceğine en güzel örneklerden. Bağımlılık yapar, dikkat!

ORMANDAKİ CANAVAR


YENİ

Children of Silentown
İnsanlar nereye kayboluyor? Ormanda ne var? Merak ediyorsanız sizi Lucy'nin hikâyesine alalım.



Darkwood
Hayatta kalma ve korku dirsek temasında olan iki tema zaten. Buna ormandaki dehşeti ekleyince...

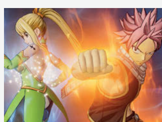


Until Dawn
Kült korku filmlerinin oyun şubesi Until Dawn'ı kendi yapımcısı bile geçemedi yıllardır bir türlü.

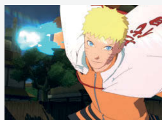
ANİMESİNİ İZLEMEK YERİNE...


YENİ

One Piece Odyssey
One Piece özlemi çekiyorsanız Musou türü dışında yegane şansınız bu olabilir herhalde. JRYO ne de olsa...

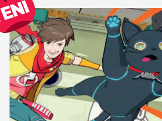


Fairy Tail
Mikro ödeme ve ucuza kaçmaca yapmasalar çok çok sağlam bir oyun olabilirdi; yine de çok da fena değil.

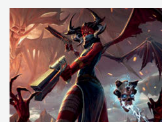


Naruto Ultimate Ninja Storm 4
Aha, yenisi de geliyormuş bunun. Onu da bekleyebilirsiniz aslında.

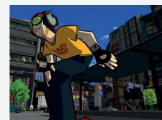
RİTME KAPTIRMACA


YENİ

Hi-Fi Rush
Ne güzel sürpriz oldu bu oyun ya. Pat diye hiç haberimiz yokken kucağımıza düşüverdi, doyamadık.



Metal: Hellsinger
Biraz kendini tekrar etse de metal müzik sevenleri mest edip kulak pası siliyor adeta!



Jet Set Radio
Biraz da nostalji! Türün ilk öne çıkan örneklerindendi. Hi-Fi Rush'ın atalarından desek yalan olmaz.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Wo Long geliyor, Resident Evil 4 Remake geliyor, PC'ciler için The Last of Us - Part I de nihayet teşrif ediyor. Fena değil gibi hiç...

Mart '23	
AltF42 (Erken Erişim)	1 Mart
Stuffo the Puzzle Bot	2 Mart
King of the Castle	2 Mart
One Military Camp (Erken Erişim)	2 Mart
Wo Long: Fallen Dynasty	3 Mart
Spiritfall	3 Mart
Melon Journey: Bittersweet Memories	7 Mart
Hotel Renovator	7 Mart
Contraband Police	8 Mart
Masterplan Tycoon	9 Mart
FATAL FRAME / PROJECT ZERO: Mask of the Lunar Eclipse	9 Mart
Figment 2: Creed Valley	9 Mart
Mato Anomalies	10 Mart
DC's Justice League: Cosmic Chaos	10 Mart
MiLE HiGH TAXi	14 Mart
Dark Pictures: Switchback VR (PS VR2)	16 Mart
Anthology of Fear	17 Mart
Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon™	17 Mart
WWE 2K23	17 Mart
The Walking Dead: Saints & Sinners - Chapter 2: Retribution	21 Mart
Deceive Inc.	21 Mart
Storyteller	23 Mart
Mr. Saitou	23 Mart
Atelier Ryza 3: Alchemist of the End & The Secret Key	24 Mart
Resident Evil 4 Remake	24 Mart
Stories from the Outbreak	27 Mart
The Last of Us™ Part I (PC)	28 Mart
Death Roads: Tournament	28 Mart
Crime Boss: Rockay City	28 Mart
Smalland: Survive the Wilds (Erken Erişim)	29 Mart
Saga of Sins	30 Mart
The Great War: Western Front	30 Mart
Total Tank Generals	30 Mart
Vertigo 2 (VR)	30 Mart
DREDGE	30 Mart
Supplice	30 Mart
Nisan '23	
Crab Champions	1 Nisan
Meet Your Maker	4 Nisan
Road 96: Mile 0	4 Nisan
Mega Man Battle Network Legacy Collection	14 Nisan
Minecraft: Legends	18 Nisan
Moons of Darsalon	19 Nisan
Horizon: Forbidden West - Burning Shores (DLC)	19 Nisan



FIRSAT KÖŞESİ

Bu ay en azından bedavalarımız güzel. Üç serviste de birbirinden ilginç oyunlar var.







PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Minecraft: Dungeons
- Code Vein
- Battlefield 2042
- Rainbow Six: Extraction (Extra)
- Immortals: Fenyx Rising (Extra)
- Tchia (Extra)
- Uncharted: Legacy of Thieves Collection (Extra)
- Ghostwire: Tokyo (Extra)





AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- Baldur's Gate: Enhanced Edition
- Adios
- I Am Fish
- Faraway 3: Arctic Escape
- Book of Demons
- Peaky Blinders: Mastermind
- City of Legends: Trapping in Mirror – Collector's Edition







GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Atomic Heart
- Merge & Blade
- Soul Hackers 2
- F1 22
- Wo Long: Fallen Dynasty



EDITTOCHAT



Emre: Yakuza Ishin'in yapımcılarına "Ishin'iz ne, kod yollayın artık!" dedik mi?
Eser: Yollasalar da oynasam…
Onur: Ishin yoksa bekle dur…
Emre: Herkes Ishin'e baksın.
Ömer: Öff Ishin'iz gücünüz geyik!
Sabri: Ishin. Yaptınız her şeyi bana bir şey kalmadı.

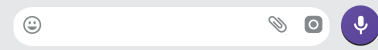
Emre: Günaydın, Ishin'iz rast gitsin.
Onur: Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz Ishin.
Emre: Bol bol su Ishin.
Ömer: Tükendi espriler tamam, Ishin'ize bakın artık.

Sabri: Bende aşırı övülen oyunlara karşı beklenti yükselmesi ve ardından gelen uyuz olma durumu var.
Sabri: TLOU'yla başladı, devam ediyor yıllardır.
Can: Sabri'nin TLOU sevmediğini öğrenen

Joel:



Sabri: Ya sevmiyorum değil of. Abartılıyor sadece.





RENFIELD

Nicolas & Nicholas

GÜLHİS CANPOLAT

Eğer Nicolas Cage'in son zamanlarda çok acayip ucuyip filmlerde rol aldığını düşünürken aklınıza gelenler böyle Willy's Wonderland, Season of the Witch (ki bu filmi sinemada seyrettim, düşünün), The Unbearable Weight of Massive Talent falan filmlerse, siz daha buzdağının ucundasınız demektir Oyungezerler.

Outcast mesela. Hayden Christensen'le birlikte rol alıyorlar bunda. Bazı hatalar yapılmış. Film Çin'de, orta çağda geçiyor ama gelin görün ki Nicolas ve Hayden'ciğimler kurtarıyorlar.

Sonra Jiu Jitsu var. Abiler! IMDb puanı 2.9! İki nokta dokuz!!! Kadim bir jiu jitsu tarikatı dünyayı ele geçirmeye çalışan uzaylılara karşı savaş veriyor. Herkese öneriyorum; n'olur izleyin, insanın araba kazasına bakmaktan kendini alamaması gibi bir şey bu film.

"Oğlum sen neden Nick Cage'in oynadığı saçma sapan filmlerin hepsini biliyorsun?" derseniz… Şey… Sanırım mantıklı bir cevabım yok buna ya. "Peki Nick Cage neden böyle filmlerde oynamış?" diye sorarsanız işte buna bir cevabım var. Adam sürekli saçma sapan şeyler alıp duruyor. Mesela bir ada almış. Neden? Kendine piramit şeklinde bir mezar yaptırmış. NEDEN?! 300 bin dolar değerindeki bir dinozor kafatasını da koleksiyonuna eklemeyi unutmamış. NEDEEEN??? *(Valla bu sonuncusunu imkânım olsa ben de yapabilirdim aslında -Can)*

Fakat önüne gelen her senaryoyu kabul etmesinin sonucunda çok değişik ve eğlenceli işlere de imza atıyor Nick abimiz. İşte onlardan biri de Renfield olacak gibi

Kont Dracula'nın ayak işlerine koştururken aşkı bulunca…

Renfield, orijinal Dracula romanında da var olan bir yan karakter. Dracula'nın fanatik uşağı olurlar kendileri. Ama Ryan Ridley'in yazdığı senaryoda bu sefer Nicholas Hoult'un canlandırdığı Renfield'in kendisine odaklanıyoruz. Dracula'dan bir tık bıkmışa benziyor.

Nicolas Cage'in Dracula'sına bakınca zaten, "Hımm… Neden acaba?" diye sormuyor insan. Çünkü cidden dünyanın en iç mıncıklayıcı Dracula'sı geliyor. Şu anda film hakkında fikir yürütebileceğimiz tek bir fragman var ama insanı heyecanlandırmaya yetiyor açıkçası.



Nicolas Cage'in Dracula'sı için inanılmaz bir kostüm ve makyaj yapılmış bence. O suratı, derisi, dişleri falan tam ucube gibi abi ve evet, işte Dracula dediğin böyle olmalı. Bir yandan Cage'in inanılmaz ifadeli bir suratı olmasının da büyük katkısı var. Öbür yandan Nicholas Hoult'un Renfield'ı ve onunla birlikte filmdeki diğer herkes o kadar normal kaçıyor ki Dracula'nın yanında, sadece ekran görüntülerini bile durum komedisi olarak yedirmek mümkün.

Doyurucu olmayan işlerimizden istifa ediyoruz 2k23

Günümüz New Orleans'ında bir trafik polisine âşık olan Renfield. Akıl hastanesindeki zavallı Renfield. Çete işlerine karışmalar. Dracula.

Ben korku ve komedinin birbirine çok uyduğunu düşünenlerdenim. Dracula da bu türden bir film olacakmış ve çok eğlenecekmişim gibi hissediyorum şimdiden. Ayrıca saçma filmlerde rol almasının üstüne basmakla birlikte Nicolas Cage'in de kötü bir oyuncu olduğunu düşünmüyorum. Aksine, bazen öyle karakterler çiziyor ki, insan diyor bunu da ancak cebine attığı saçma senaryoların verdiği özgürlük hissiyle Nicolas Cage yapabilirdi. [Nicholas Hoult'un da çok popüler işleri olmasına rağmen hiçbirine aşina olmamam gerçeği… Adamı Mad Max (harika) ve X-Men'le (korkunç) hatırlıyor olmam bir tek…]

Genel olarak oyuncu listesi göz dolduruyor Renfield'ın. Crazy Rich Asians ve The Farewell'den tanıdığımız Awkwafina; Parks and Recreations'un Jean-Ralphio'su Ben Schwartz, The Expanse'la tanıdığımız (yeni Assassin's Creed oyununda da performansını izleyeceğimiz) Shohreh Aghdashloo…

Filmin senaryosu Rick & Morty ve Community gibi dizilerde yazarlık yapmış olan Ryan Ridley'den geliyor. Yönetmeni ise The Lego Movie ve The Lego Batman Movie'yi yönetmiş olan Chris McKay. Bence bomba gibi referans, gelsin pazartesi başlasın.

Neyseciğime, uzun lafın kısası bu çılgın ve modern Dracula yorumuna bir aydan biraz fazla bir zaman kaldı. Nisanda geliyor. Bu senenin keyifli filmlerinden olacağına inanıyorum, jüriyi de ikna ettiğime düşünüyorum hâkim bey.

YÖNETMEN: Chris McKay **OYUNCULAR:** Nicolas Cage, Nicholas Hoult, Awkwafina **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Nisan 2023

DAREDEVIL

ADALETİN GÖZÜ KÖRDÜR

EMRE SÜMER

KITCHEN ÇAPKINI

Marvel'ın en çapkın karakterlerinden biridir Daredevil. En zayıf noktası ve en büyük aşkı Elektra'dır. Kingpin'in yalanlarla kendisini öldürmek için yolladığı Echo'yla bile aşk yaşar. Karen Page ile uzun süre devam eden ilişkisi bir trajediyle sonlanır. Typhoid Mary ile toksik bir ilişki geçmişi olur, hatta iki gözümüzün çiçeği Black Widow'la biraz ucu açık bir ilişki yaşar. Black Cat bile Peter Parker'ı kıskandırmak için onu kullanır.

Yasaların yetersiz kaldığı yerde süper kahramanlar ortaya çıkar, en azından kurgu dünyalarda... Büyük bir travma ve kayıp yaşayan kahramanlarımızın ikincil benliği genelde adalet sağlayıcının kendisi haline gelir, yasaların ötesinde bir güce evrilir. Ama Daredevil farklıdır çünkü o madalyonun iki yüzünde birden yer alır: Gündüzleri bir avukat olarak yasaların tarafında, yasaların işlemediği gecelerde ise intikamcı tarafındadır. Onu özel yapan şey de tam olarak budur.

Bir meleğin pişmesinin çok da mümkün olmadığı Hell's Kitchen da büyüyen Matt Murdock, daha çocukken geçirdiği kaza sonucu görme yetisini tamamen kaybeder. Fakat gözlerini kör eden bu radyoaktif malzeme Matt'in diğer tüm duyularının algılarını sonuna kadar açar. Tehdit karşısında hızlanan kalbinizin sesini kolayca duyar, yalan söylediğinizde terinizin kokusunu alır, çıkardığınız en ufak bir sesten koca bir binanın neresinde olduğunuzu eliyle koymuş gibi bulur. Gözlerinin kaybı aslında onun için büyük bir aydınlanış olmuştur.

Tıpkı kendisi gibi kör Stick'in yardımıyla önce kimseye ihtiyaç duymayacak şekilde duyularını kullanmayı, ardından da dövüşmeyi öğrenir. Fakat boksör babasının şike mafyasının elinde can vermesinin ardından da adalet istiyorsa yasaların dokunamayacağı yerlere de adalet getirmesi gerektiğini acı biçimde fark eder. Adalet arayışını gündüzleri avukat, geceleriyse bir süper

kahraman olarak sürdürmeye karar verir. O artık Hell's Kitchen'ın korkusuz şeytanıdır. (Korkusuz lakabı üniversite yıllarındaki sporcu kimliğinden yadigardır ki 90'lı yıllarda ülkemizde Gözüpek olarak anıldığını da eklemek isterim).

Süper kahraman dediğime de bakmayın bu arada. Aşırı gelişmiş duyuları haricinde hepimiz gibi sıradan ve kırılgan bir insandır Matt. Savaşlarında kimi zaman ağır yaralanır, hatta kaybeder. Gene insan olmanın gerektirdiği şekilde hatalar yapar. Yeri gelir en yakın dostu ve mantığının sesi olan Foggy'e sırt çevirir, süründemeli aşkı Elektra için kendi ahlak kurallarını çiğner, hatta Hell's Kitchen'ı sıkı yönetim altına alarak (Shadow Land öyküsü) halkın korku içinde yaşamasına sebep olur.

Asla yapmayacağı tek şeyse inancı gereği can almaktır. Bu açıdan tamamen zıt oldukları Punisher'la sıkça karşı karşıya gelirler. Lakin prensipleri en büyük düşmanı Kingpin'in bile saygısını kazanır. Kötülükle savaşı sırasında kendisi gibi New York kahramanları olan Spider-Man ve Dr. Strange ile dostluklar kurar, Defenders ekibine liderlik eder. Bullseye, Barracuda, Purple Man gibi azılı düşmanlarla sonu gelmeyen bir savaşın içine girer.

Yasalarla içeri tıkamadığı kötülerin gece başka bir kimlikle peşine düşmesi kendisini Hell's Kitchen'da tek otorite gördüğüne dair en somut işarettir aslında. Keza halk da onun bu otoritesini ve yaşadığı şehre adanmışlığını kucaklamış gibidir, kimliği defalarca kez ifşa olsa da Hell's Kitchen ahalisi için o hep sokağın kahramanıdır. Zaferlerinin yanı sıra hatalar da yapan, inişler çıkışlar yaşayan alelade bir insan, kötülere korku salan, masumlara ise güven veren Katolik bir şeytan…

BEYAZ PERDEDE DAREDEVIL

1970'lerden beri Daredevil'i beyaz perdeye aktarma projeleri olsa da hep bir şekilde yarım kalmış, karakter ancak avukat yönüyle The Trial of the Incredible Hulk'da ufak bir rolle yer almıştır. Film projesi nihayetinde 2003 yılında gerçekleşmiş, hatta rolü de çocukluktan beri büyük bir Daredevil hayranı olan Ben Affleck oynamış (ki bana göre role de çok yakışmıştır) fakat film maalesef pek çok açıdan sınıfta kalmıştır. Filmin uzatılmış yönetmen sürümüyle sinematik sürümü arasında ciddi kalite farkı var bu arada, o versiyona bir şans vermenizi öneririm. Karakterin hakkı nihayetinde hepimizin bildiği 2016 yapımı Netflix dizisinde verilmiş, ton ve kostüm olarak Frank Miller'in vizyonuna yakın bir tat yakalanmıştır. Seyirci ve eleştirmenler tarafından tam not alan dizi 3. Sezonunun ardından Netflix ve Marvel arasındaki uyuşmazlıklar yüzünden sürpriz şekilde iptal edilmişti fakat karakterin tekrar Marvel'a dönmesiyle birlikte 2024 yılında Born Again ile tekrar şeytanımıza kavuşacağız. O zamana kadar She-Hulk ve Echo'daki misafir rolleriyle de yetineceğiz artık, ne yapalım…



DC UNIVERSE'ÜN GELECEĞİ

ONUR KAYA

James Gunn ve David Safran yönetimindeki yeni DCU'nun ilk fazı ortaya çıktı!

Ortağı David Safran ile beraber evrenin başına geçtiği andan itibaren, çiçeği burnunda olmasına hiç aldırış etmeden ani ve kesin kararlar alan, artları alev alev yakan bir James Gunn görmüştük DC manşetlerinde. Kendisi resmi DC Youtube kanalında yayınlanan bir videoyla şimdiye kadarki sönük DC duyurularını zerre aratmadan, çizgi roman devinin bünyesindeki eserleri temel alacak yeni sinematik evrenin Gods and Monsters isimli ilk etabını duyurdu. Ha sönüklüğün bahanesi yok mu? Var elbette, adam kapının eşiğinden yeni girdi. Yeni evrenin inşasında aldığı kararların bahaneleriniyse projelerin gerçeğe dönüştüğü yıllara yayılan yepyeni süreç bizlere sunacak.

Gunn yeni evren söz konusu olduğunda hikâye anlatımının en büyük öncelik olacağını ve bize daha önce benzerini görmediğimiz bir anlatı kurgulamayı amaçladıklarını söylüyor. Havalı ve ikonik çizgi roman karelerini bir araya getirebilmek için lafı gereksiz dolandıran ağır çekim festivalleri yapmayacaklarmış yani, kesin bilgi. Açıklanan projelerse alışılageldik bir yol haritası çizmediklerini ve bazılarının "Kötü adam gelir, iyi adam kötü adamı döver, mutlu son!" projeleri olmayacaklarını gözler önüne seriyor. Ha bir de unutmadan, an itibariyle duyurulanlar ilk fazın tüm yapımları değil. İkinci faza geçilmeden sandıktan daha başka şeyler de çıkacakmış.

Eski evrene ne oluyor?

Eski evrene ne olacağı konusunun cevabı aslında uzun zamandır belliydi, bir kere de James Gunn kendi ağzıyla söyledi: The Flash filmi, DC sinematik evrenini komple sıfırlayacak. Eldeki filmlere ne olacağı sorusunu cevaplamaksa daha zor. The Flash'ın kendisine ek olarak öncesinde gelecek Shazam: Fury of the Gods ve sonrasında gelecek Aquaman: The Lost Kingdom ciddi ertelemeler geçiren filmler oldular. The Flash, Ezra Miller'ın kanunlarla başını belaya sokması, Aquaman ise Amber Heard'ün Johny Depp ile davası yüzünden sarktı. Shazam de arada kaynadı. Sonuç olarak hepsi gelip 2023'e sıkıştılar. Anladığım kadarıyla dört filmin dördünün de oyuncuları söz konusu olduğunda "Sonrasına bakılacak." Ezra Miller'ın bile yardım alıp kanunlar ve toplum önünde imajını düzelttiği sürece rolüne dönebileceği söyleniyor. Jason Mamoa ise, James Gunn ve David Safran ile girdiği bir toplantıdan hoplaya zıplaya çıkışını sosyal medyada paylaşmasına bakılırsa epey güvende gibi.

Herhangi bir pazarlama problemi olmayan, hem gişede başarı yakalayıp hem de epey beğenilen The Batman ve The Joker'ın geleceği ise net. Her iki film serisi de ne birbirleriyle ne de ana DC evreni ile kesişecekler. DC Universe Batman'i Robert Pattinson olmayacak yani. Bu tarz kendi yağında kavrulan yapımlar, tıpkı çizgi romanlarda olduğu gibi The Elseworlds şemsiyesi altında toplanacaklar. The Joker'in devamı Joker: Folie à Deux Ekim 2024'te, The Batman'in devamı olan The Batman: Part II Ekim 2025'te bir başka kodamanın filmiyle aynı yıl vizyona girecek.

YENİ DC PROJELERİ:

The Brave and the Bold (FİLM)

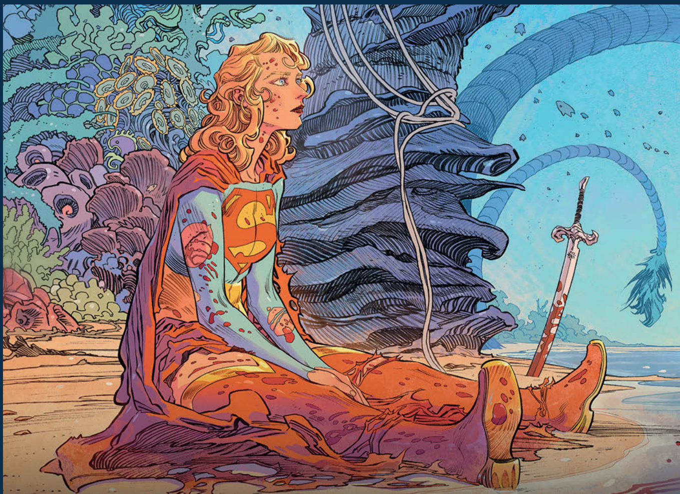
DC ve Batman söz konusu olduğunda yapılmasını iple çektiğimiz bir şeyi yapacak, yani Robin'i tekrar oyuna dahil edecek bir Batman filmi The Brave and the Bold. Yalnız film, Dick Grayson'a "Sen sıranı savdın" diyecek, Jason Todd ve Tim Drake'i ise komple görmezden gelerek Bruce Wayne'in belalı evladı Damian'ı sahneye çıkaracak. Grant Morrison'ın yazdığı Batman hikayelerine öykünecek olan yapım, bünyesinde bir parça bile Robert Pattinson barındırmayacak. Evet arkadaşlar, Flashpoint'te Michael Keaton'ı göreceğimizi de hesaba katarsak, 2012'den TBATB'ın çıkışına kadarki süre içerisinde BEŞ farklı live-action Batman görmüş olacağız. İlginç olan bir başka nokta da, Legacy'deki Superman'in genç olacağı birden fazla kez söylenmişken, buradaki Batman'in pek de o kadar genç olmayabileceği. Yani aslında çizgi romanlarda Damian'in büyüme süreci anacığı Talia Al-Ghul tarafından laboratuvar ortamında hızlandırılıyor, bu sayede beş senede Robin'lik edecek yaşa geliyor kendisi. Ha ama bu filmde de böyle mi olur, yoksa James Gunn'ın bir bildiği var da bize Superman ile arasında yaş farkı olan bir Batman mi izletmek istiyor, orası yine meçhul.

Waller (DİZİ)

Garip bulduğum bir başka duyuru. Suicide Squad, THE Suicide Squad ve Peacemaker'da izlemeye şansına eriştiğimiz Amanda Waller'ın hikâyesinin dizi formatında devamı. DC sinematik evren işine girdiğinden bu yana rolünden edilmeyerek büyük bir başarıya imza atan Viola Davis karakteri canlandırmaya devam edecek. Peacemaker'ın sonunda olanlardan devam edecek olsa gerek ki bu dizinin varlığı, TSS ve PM'nin de yeni evrende aynen korunduğu anlamına geliyor olabilir.

Normalde HİÇBİR şekilde ilgimi çekemeyecek olan proje, yapım ekibinde Watchmen yazarlarından Chris-tal Henry ve belki daha da önemlisi, DOOM PATROL'u bizlerle buluşturan Jeremy Carver'ı bulundurmasıyla merakımı cezbetmeyi başardı. Ayrıca daha önce de James Gunn'a Peacemaker duyurusunda da "Ne alaka?" demiştim, sonra ortaya çıkan işi herkes kadar olmasa bile keyifle tükettim. Bir bildikleri vardır diyor ve nihayet ağır toplara geçiyorum.





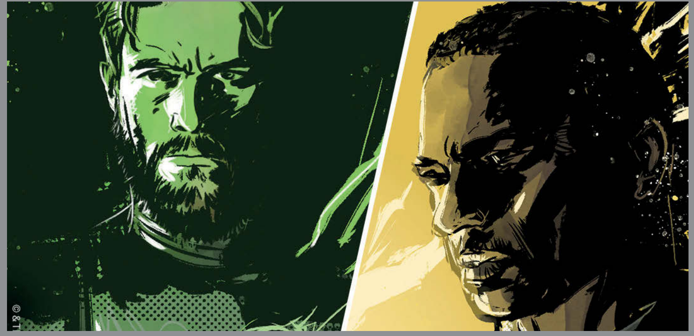
Supergirl: Woman of Tomorrow (FİLM)

Sayıları son dönemde gittikçe azalan yıldız çizgi roman yazarlarından Tom King'in yazdığı aynı isimli mini seriden esinlenecek bir Supergirl filmi görecek olmak da harika bir haber. Supergirl Kara Zor-El'in, Superman'in aksine Kripton'un yok oluşuna tanık olmuş, tüm sevdiklerini kaybetmiş bir karakter olmasını temeli belleyecek filmin, epik bir bilimkurgu filmi olacağı söyleniyor. Yani Woman of Tomorrow gibi dünyadan uzakta geçeceğini varsayabiliriz. Bu arada hatırlarsanız kaynak çizgi romanın yazarı Tom King, bir dönem Ava Devurnay ile bir New Gods filmi çekecekti. NG filminin iptali ardından bir kere de bu filmle Hollywood'a kapak atmaya çalışacak gibi duruyor. Gelsin, güzel karşılarız kendisini.



Superman: Legacy (FİLM)

İşte taptaze bir DC Universe'ün esas başlangıcı olacak proje. Hakkında "Öncekiler aperatifse, bu ana yemek" denen Superman: Legacy, bana kalırsa ve isminden biraz biraz tahmin ettiğim üzere, ağızlardaki Snyder tadını silerek, çizgi romana sadık bir Superman yorumunu beyaz perdede sıfırdan (ancak maalesef Henry Cavil olmadan) inşa edecek. Bir köken filmi olmayacak ve genç bir Superman'in insani değerleriyle Kripton mirası arasında bir denge kurmasını anlatacak. Senaryosunu James Gunn'ın bizzat yazdığı filmdeki Superman'in "İyi yüreklilik kavramını modası geçmiş bulan bir dünyada bu kavramın timsali olacağı" söyleniyor. All-Star Superman bir "son" hikâyesi olduğu için direkt olarak ondan uyarlama olmasa bile, James Gunn'ın geçenlerde sosyal medyada "Bakın ne okuyorum!" diye fotoğrafını paylaşmasından ASS'den elementler kullanacağı belli. Kelle alarak değil, akıcı ve akıllı kurgulanmış bir senaryo bünyesinde gelişen bir Superman'i yeni nesle tanıtsa harika olacağını düşünüyorum. Karakterin özüne alerjik, Homelander sevdalısı tayfaya muhtemelen gelmeyeceği haberini (daha doğrusu müjdesini) veriyorum. Bir aksilik olmazsa, 11 Temmuz 2025'te vizyona girecek.



Lanterns (DİZİ)

İptaliyle Greg Berlanti'nin devasa bütçeli hayallerini kırıp tuzla buz eden Green Lantern Corps dizisinden boşalan koltuğa "Lanterns" isimli bu yeni dizi geçiyor. Uzayda değil, yeryüzünde geçecek ve Hal Jordan ile John Stewart'a odaklanacak olan dizinin, True Detective benzeri bir tada sahip olması isteniyormuş. Yeni evrenin büyük hikâyesine de giriş bu dizi ile yapılacakmış.

Verilen bu son iki detay, benim için duyurulan tüm projeler arasında en kafa kaşıtacak projenin Lantern olmasına sebep verdi. Yani, hikâyenin nasıl gelişebileceği konusunda kafada bir şeyler canlanması için fazla fazla düşünmeye mahal yok; dünyaya düşen bir uzaylının cesedi ve teknolojisi bulunur, etrafı ucu çok daha büyük olaylara varacak bir gizem perdesi ile örtülür falan feşmekan… Süper kahraman yapımı diye illa ilk saniyeden ışıklar çaktırmaya lüzum yok, hatta aksini yapmak için sebep çok. Lakin "True Detective gibin" denince insan en çok dizinin hedef kitlesini sorguluyor. True Detective'i yetişkinlere yönelik temalar ve sahnelerden ayrı düşünmek mümkün değil. Diğer tarafta yandan yandan sürüyle lisanslı ürün satması ve bu bağlamda 13 yaş kitleye pazarlanması zaruri olan bir evrenin tam göbeğine oturtulacak bir projeyi de yetişkin temalarla düşünmek pek akıl kârı değil. Dolayısıyla işin bu kadar erken bir aşamasında, "TD gibi bir Green Lantern dizi yapalım istiyoruz" demek uzaktan ne gerçekçi ne de mümkün görünüyor. "Haksız çıkarsam olay olur" diyor ve her halükârda olay olacağı garanti sonraki projeye geçiyorum.

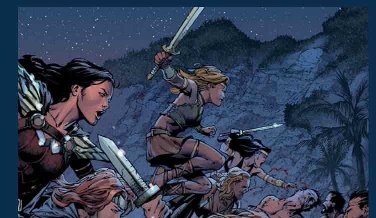
Booster Gold (DİZİ)



Yine tam James Gunn'ın seveceği cinsten, az biraz kaypak, pek az da kafadan kırık bir karakter Booster Gold. 25. yüzyıldan, geleceğin teknolojilerini ve yaşanacak önemli olaylara dair bilgisini kullanarak rahatlıkla kahraman olabilmek için günümüze geliyor. Ayrıca seksenler sonunda başlayan ve düşük popülariteye sahip kahramanlar etrafında dönen Justice League International serisinden bu yana Blue Beetle'ın da en büyük kankası. Hele de Blue Beetle filmi başarılı olursa, ikilinin bir noktada DC izleyicisini kırıp geçirmek için beyaz perdede bir araya geleceğini görmek zor değil. James Gunn böyle bir buluşmayı kendi yazıp yönetmek isterse de hiç şaşırmam. İşi başından aşkın olmazsa tam onun kalemi çünkü.

Paradise Lost (DİZİ)

Bir DC evreni, alışılmadık hamlelerle bile olsa kutsal üçlüsü Superman, Wonder Woman ve Batman olmadan kurulamaz. Öte yandan Wonder Woman 1984'ün ağızlarda bıraktığı berbat tadın da yutkun yutkun geçmesini beklemek gerekiyor. Bu yüzden direkt Wonder Woman'ı başrole oturtacak bir macera yerine Paradise Lost'un duyurulması hepimiz için en hayırlısı. Ha "O ne?" derseniz, Themyscira'da geçecek ve ada sakinlerinin Game of Thrones'un andıran bir şekilde politikayla güreşmesini, entrikalarla cebelleşmesini gösterecek biz diziymiş. James Gunn'ın "Bakın şu çok sevdiğiniz dizi var ya, aynı onun gibi olsun istiyoruz" ifadelerini kullanması sonu iyi yerlere varabilecek bile olsa, hepsini kendi yazıp çizip çekemeyeceği için beni biraz endişelendiriyor. Dizi geçmişte, Diana'nın doğumundan da öncesinden geçecekmiş. Bu yüzden günü gelip izlediğimizde, sonrasında Gal Gadot'un rolde kalıp kalmayacağına dair bir ipucu vermeyeceğini düşünüyorum. Hakkında ne düşünmek gerektiğini hiç bilmediğim bir duyuru oldu bu açıkçası.





Creature Commandos
(ANİMASYON DİZİ)

Az bilinen, ilk olarak Weird War Tales isimli antoloji dergisinde John Marc DeMatteis ve Pat Broderick ikilisinin bir yaratısı olarak ortaya çıkan bir grup anti-kahraman Creature Commandos. İkinci Dünya Savaşı'nda Nazilerle savaşması için kurulan ekip bünyesinde vampir, kurtadam, Frankenstein canavarı gibi klasik korku edebiyatı mahlukatlarını barındırıyor ve Suicide Squad'a benzer şekilde bir insan tarafından yönetiliyor. Yedi bölümlük bir animasyon dizisi olacak yapımın senaryosunu böyle az bilinen karakterlere pek bayılan James Gunn bizzat kendisi yazacak. Yeni evreni bize ilk tattıracak projenin, genel kitle tarafından hiç bilinmeyen bir marka ve üzerine bir de animasyon olmasını kendi adıma epey garipsedim. Duyurusu dahilinde ilgimi çeken bir başka detay da karakterlerin seslendirme sanatçılarını karakterleri live-action'da canlandıracak kişilerden seçecekleri bilgisi oldu. Marvel'ın What If? serisiyle yaptığı gibi tek bir evren bünyesinde hem live-action hem de animasyon yapımlar üretilecek yani. Bu gelişme DC'nin pek sevilen animasyon departmanını nasıl etkileyecek, orası henüz meçhul ancak ana evrene dahil olmayan her şeyin Elseworlds şemsiyesi altına alınacağı söyleniyor.

Swamp Thing
(FİLM)

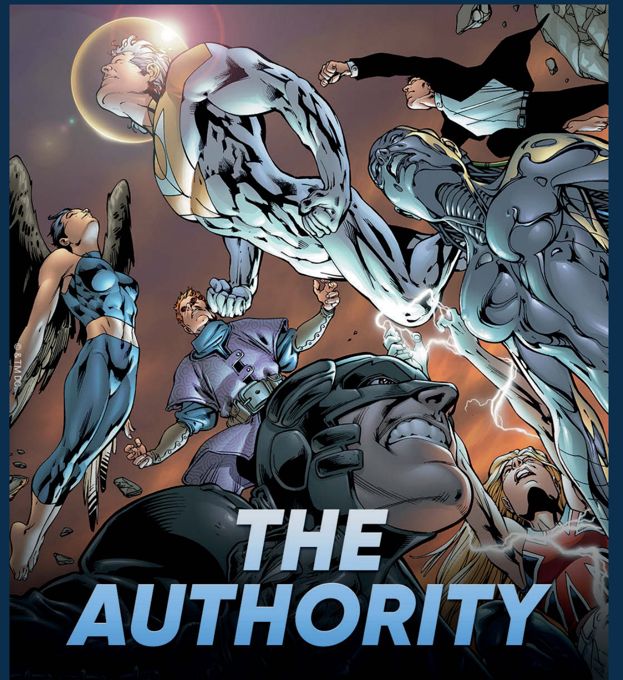
James Wan'ın da dahil olduğu Swamp Thing dizisi, Alan Moore döneminin en can alıcı detaylarından bazılarını hiç de fena olmayan bir şekilde kullanıp iptal edilmişken, yeniden bir filme çekilecek olması ilk bakışta garibime gitti. Lakin Swamp Thing elbette tamamı bile kullanılmamış bir Alan Moore döneminden ibaret değil. Nasıl Marvel tarafında Daredevil çizgi romanları seç beğen al kalitede çok uzun süre iyi yazıldıysa, Swamp Thing'in de pek çok harika dönemi var. Muhtemelen bizi en uzun bekletecek proje olmasından kelli, hakkında pek detay paylaşılmadı ama



anlaşılan Gunn, farklı tatlardan projeler üretmek isterken bir korku filmi çekmekten de çekinmeyecek. Ayrıca tonu diğer projelerden farklı da olsa, hikâyesi onlarla dirsek temasında olacakmış. Bir son dakika detayı olarak da James Mangold Swamp Thing'e ait bir çizimi Twitter'da paylaşıp, üzerine Gunn tarafından retweet edilince projeye yakın olabileceği iddiaları konuşulmaya başlandı. Bekleyip göreceğiz bakalım…

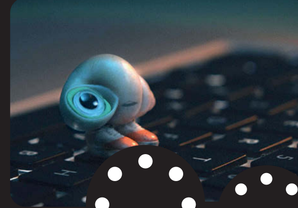
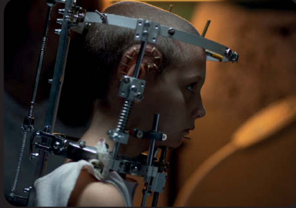
The Authority (FİLM)

Naha da yetişkinliğiyle yine kafa kaşıtmaktan yine geri kalmayan ama en beklenmedik, en fan ciyaklatan, proje. The Authority esasen has bir DC markası değil. Image Comics'in bugün DC yayınlarının başındaki efsane çizer Jim Lee'ye ait kolu Wildstorm'a ait. Yayın kolunun 1999'da DC tarafından satın alınmasından çok seneler sonra, New 52'yi başlatan Flashpoint hikâyesiyle birlikte Wildstorm markaları da DC evrenine dahil oluyorlar. En büyük spekülasyonlara gebe film projesi de aslında bu, çünkü The Authority direkt olmasa bile dolaylı yoldan Superman ile alakalı. Nasıl mı? Hemen açıklayayım: Tam da Wildstorm'un DC'ye satıldığı senelerde, dönemin parlayan yıldızlarından Warren Ellis ve Bryan Hitch'in Stormwatch'un devamı olarak yarattığı, "Düzeni sağlamak için NE GEREKİYORSA yapalım!" felsefesine sahip, astığı astık, kestiği kestik bir kahraman grubu The Authority. Yani aslında tek ve en güzel tarafı bu olmasa da düzeni sağlamak için ne gerekiyorsa yapmayan, prensip sahibi Superman ve Batman gibi karakterlere tepki olarak yazılan çizgi romanlardan bir tanesi. Çizgi roman tarihi "Onlar bizden çakmış, biz de onlardan çakalım!" misillemeleriyle dolu olduğu için, The Authority'nin erken bir DC analoğu da var: The Elite. Superman fanlarının suratları bu noktada aydınlanmaya başlamış olacak çünkü gelmiş geçmiş en sevilen Superman hikayelerinden biri, yani "What's So Funny About Truth, Justice and the American Way?" tam olarak The Elite ile Superman arasındaki prensip farklılıklarını konu alan, Superman'i Superman yapan şeylerin üzerine eğilen hikâyelerden. Gunn, The Elite'i egale edip yerine orijinali The Authority'yi kullanarak efsanevi hikâyenin bir beyaz perde versiyonunu bize izletmeyi planlıyor olabilir. Bunu yapmasa bile eldeki kaynak materyal başlı başına Amerikan çizgi roman sektörünün mihenk taşı eserlerden. Dahası kendisinden daha bile iyi bir başka Wildstorm klasiğine, yani Planetary'ye (ülkemizde basıldı, çizgi roman sever geçinip okumadıysanız cidden dayak istiyorsunuz) kapı aralayabilir. Olur da bir gün Planetary gelirse, mutluluğumu ziyadesiyle yetişkin temalı birtakım sözlerle ifade edeceğime emin olabilirsiniz.



%71'i FİLM OLAN ADAM




@EREN_ERYUREKLI

PAPRİKA 💫🤔😯🤯🤖 ⭐ 4,2 / 5



Rüyalar bilinçaltımızın aynaları, yalancısı ve kollayıcısı rolündeler ve bu filmde başroldeler aslında. Tüm karakterler bitmeyen bir rüyanın başıboş parçaları gibi oradan oraya savrulurlarken biz de onlara bu sürreal yolculuklarında eşlik ediyoruz sadece.

Paprika'nın tam olarak ne anlattığı değil bunu anlatış şekli önemli aslında, çünkü burada biçem her şeyin önünde seyrederken hikâye biraz da bu biçemin kalın sınırlarında kısıtlanarak fazla açılamıyor. Ha açılması da gerekmiyor bence. Çünkü rahmetli Satoshi Kon'un vahşi zihnindeki imgelerin tezahürleri ekranı yeterince doldurup bize sinemasal bir zevk vermeyi hakkıyla başarıyorlar zaten.

Fazla mal göz çıkarmaz hesabı yaratılan bu curcuna ve bunca karmaşanın içinde karakterlerin kırık benlikleri ancak kendi dağılmışlıklarını toparlamaya vakit bulabilirken şahit olduğumuz deli işi akışta izleyici kendini ancak Paprika'nın yerine koyabilir belki de. Çünkü sadece o pek bir dokunulmaz pek bir üst bilinç olarak arz-ı endam ediyor. Ve rüya bittiğinde elimizde kalan yıkıcı gerçekler kadar soğuk ve nihilist bir dünya karşılıyor bizi...

Belki de rüyada kalmak o kadar da kötü değildi...

THE WHALE 🤖😬😭🐳❤️ ⭐ 3,7 / 5



Bağışlanma nedir? Kişi yalnızca kendini bağışlamaya mı muktedirdir ya da bu bağışlanma dışarıdan da gelebilir mi? Ve gelse dahi kişi kendisini sevilmiş hisseder mi? Hemen hepimiz günahlarımızı görünmez tabelalar gibi boynumuza asmış yaşıyorken ve tanrının inayetinden sonsuza kadar uzaklaşmışken obez bir eşcinsel bireyin acısına ve yalnızlığına ne kadar ortak olabiliriz?

The Whale izlemesi zor, klostrofobik ve sarsıcı bir film buna şüphe yok. Ama tüm o prostetik makyajların ve derin hırıltıların ötesinde kendini hiç affedememiş ve bunun hırsını vücudundan çıkarmış o adamın ruhundaki yok olmayan ışığı ve sevgisini görebiliyoruz ya esas maharet orada işte.

Göz yaşlarınız akacak izlerken veya umursamayacaksınız ama Charlie'nin de dediği gibi "insanlar umursamamazlık yapamazlar" en taş kalplimiz en gaddarımız ve en iğrencimiz bile sevmeye ve belki bağışlanmaya muktedirdir. Filmin yoğun dini alt metinlerinden kurtarılma hikayesi ve kişinin kendi yok oluşunu seçebilmesinin yarattığı tezat biz insanların ruhlarının en karanlık noktasında dahi umudu taşıyabileceklerini veya tersini ima etse de hislerimizin doğrultusunda hatta sevgi yolunda bile çok büyük yanlışlar yapabiliriz.

Ama bu yanlışlar lütufdur da bir yandan bizlere çünkü hayatımızın başka hiçbir döneminde yaşayamayacağımız güzelliklere de vesile olurlar. Yine Charlie'ye göre "insanlar muazzamlar..." ve bağışlanmasak dahi bu yaşamdan muaf tutulmamızı gerektirmez. Çünkü neticede cennetinden kovulmuş biçare varlıklarız yalnızca...

MARCEL THE SHELL WITH SHOES ON



⭐ 4 / 5



Marcel bir ufak kabukçuk ve ufaklığına da hiç aldırmadan dünyayı ayağa kaldıracak potansiyele sahip. Ait olduğu topluluğun aniden yaşamından çıkması sonucu bir tür PTSD yaşayan Marcel'in imdadına yaşadığı eve taşınan Dean isimli kalbi kırık bir belgeselci yetişiyor ve olaylar gelişiyor. Bir animasyonu bu denli canlı-çekimle harmanlayınca aşılacak zorlukların sayısı artarken film neyse ki sadeliğinden ödün vermeden teknik zorlukları aşmayı bilmiş.

Ama tek zorluk teknik mi ki zaten? Marcel'in küçücük boyuna sığdırılan duygu yoğunluğu ve özellikle de büyükannesiyle ilişkisi film boyunca pek çok gez gözlerimi doldurup düşüncelere sevk etti. kayıplarımız hayatın bir parçası ve biz ne kadar çok ruhla bağ kurarsak o kadar acı çekeceğiz sonunda, çünkü sevgi her daim sonu hüzne varan bir yoldur. Ama ucunda acı var diye kendimizi yaşamdan alıkoymalı mıyız gerçekten? Veya sevgiden kaynaklı acı acıtır mı cidden sevgimizden de çok?

Bu küçük filmin dünya kadar büyük kalbi ve düşündürtükleri uzun süre aklımdan çıkmayacak sanırım, çünkü içindeki gerçeklik algısı ve yaşama dair çıkarımları hepimize ulaşabilen bir yalınlıkla aktarılmış. Zaten Marcel'in tatlışlığı dünyalara bedel ve belki de değişimin bedelini hüzünle karışık bir mutlulukla ödemek de buna değer...



WOMB



⭐ 4 / 5

Bir kaza sonucu ölen sevgilisini klonlama yöntemiyle kendi rahminde büyütüp doğuran ve çocuğu gibi bakıp büyüten Rebecca'nın seçimi herkese etik veya ahlaklı gelmeyebilir. Ama aşk dediğimiz sevgi dediğimiz kavram tüm bunların ötesinde, insan algısının mantık sınırlarının dışında çok gizemli bir alan ve bu hayatta aşk uğruna ne çok iyilik ve kötülük de yapılmıştır baksanız. Ama işte filmin en iyi yanı kararın doğruluğunu veya yanlışlığını yargılamayı izleyicisine bırakması.

Kasvetli bir film Womb, hemen her karesinde gri tonlar hakim ve açık manzara planlarında bile klostrofobi hissinden kurtulamıyorsunuz. Bu tabii anne karnının da kapalı izole bir yer olmasından sebep, hemen her an kendi içine kapanan bir Rebecca ve hızla büyüyen Tommy'nin ilişkisi zamanla daha girift yerlere evrilirken seyircisi olduğumuz sevgi ve acı sarmalı bizi de yer yer boğup hapsediyor sanki. Ama buna değer çünkü hem filmin atmosferi hem de ortaya attığı soruyu işleyiş biçimi çok keskin ve net.

Bu netlik zaman zaman iç acıtsa da izlerken sürekli düşündüğünüz fikirlerle baş başa bırakacak kadar da seyircisine saygı duyuyor film. Ve her şey olup bittiğinde "acaba ben olsam ne yapardım?" sorusunun yanıtıysa asla kolay değil.

P.S. Ben yapardım.

TITANE



⭐ 4 / 5



Biraz geç de olsa bu post-modern body-horror'ı izleyebildim. Giger'ın Alien'ı çapraşık metal/mental formlara bürünerek "yabancılaştırdığımız" kadın vücudunda tezahür etmiş. Bu öyle bir tezahür ki kurtuluş için kendi bedeninden kaçan, onu erkekleştiren bir kadının sürreal, çoğunlukla da çileli varoluşu erkekliğin en bilindik simgelerinden olan bir arabadan hamile kalışıyla grotesk bir hale geliyor.

Ama işte en umulmadık yerde bulunan sevgi ve yuva hissi hem Alexia'yı hem de Vincent'ı değiştirirken kendi çapraşık bedenlerine hapsolmuş bu iki ağır yaralı ruh iyileşmeyi öğreniyorlar. Ve iyileşmek demek aslında günbegün ölürken yine de yaşama ve sevgiye tutunmak anlamına geliyor.

Zira dönüşümlerimiz bizi açıkta bırakır, narin kabuklarımızı soyup içimizdeki metalik parçalar dökülüp kara yağlar da aktığında yaşama yer açılır. Ve gelecek yine sevginin hassas avuçlarında kurulmalıdır ki gerçeğe dönüşebilsin...

BABYLON

Rüyalar ve kabuslar ülkesinde

EREN ERYÜREKLİ

- **YÖNETMEN:** Damien Chazelle
- **OYUNCULAR:** Diego Calva, Margot Robbie, Brad Pitt, Tobey Maguire
- **IMDB NOTU:** 7,3

Babylon tam bir yönetmen mastürbasyonu filmi. Ama ne mastürbasyon! Hiç durmayan bir kamera, inanılmaz performanslar ve deli işi bir karmaşa! Yönetmen Damien Chazelle belki de kariyer intiharı olan bu filmle kurşunu öyle bir sıkıyor ki kalbinde sinema aşkı taşıyan herkesin beyni duvarlara saçılıyor! Zira sinemanın varlığı bu filmin hem kalbi hem de ana konusu. Filmlerde çalışmak isteyen genç Meksikalı Manny ve aktris olmak isteyen Nellie'nin yolları en baştaki çılgın parti sekansında kesişir ve uzun yıllara yayılan hikâyeleri ekseninde sessiz filmlerden seslilere geçişte yaşananlara ve Hollywood'un arka dehlizlerinde nelerin döndüğüne dair uzun soluklu bir seyirlik var elimizde.

Coşku, hiddet, aşk, tutku, çöküş ve ölümsüzlük arayışı filmin muazzam detaylarla süslü karelerinde hayat bulurken Hollywood'un tüm pisliğine ve milyonlara ilham veren şaşasına dibine kadar batıyoruz. Özellikle Brad Pitt'in karakterinde anlatılan sönmeye yüz tutmuş yıldız oyuncunun öyküsü bu sinema dişlisinde kimlerin kimlerin yok olduğunu, öylece bir kenara atıldığını anımsatırken Margot Robbie'nin Nellie'sinde de nice güzel ve yetenekli aktristin havaya savrulan hayallerine tanık oluyoruz.



Ve tıpkı Tobey'nin bizi indirdiği cehennem çukurları gibi bir yerde yalnızca ölümlü bedenlerimizle bu hayata atılmışken ve elimizde yalnızca kanımızla ödeyebileceğimiz bedeller kalmışken bu coşkulu rüyaya yine de kaptırıyoruz kendimizi. Hem de ölesiye bir kaptırış bu!

Beni son kısımlarında hıçkırıklı gözyaşlarına boğan sinema aşığı bu filmin tutkusu öyle keskin ki dokunanı kanatır. Ama kanıyla canıyla bu aşkı yaşatan herkesin anısına adanmış bu 3 saatlik epik şiir satır aralarında yaşattığı bu rüyanın hem maktulü hem celladı olmayı kendine beis görmüşken bizler bir daha normal kalmayı neden seçelim ki?...

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer dünya cehennemin ta kendisiyse Hollywood hem oranın en derin çukuru hem de cennete açılan bir kapı. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Joel Crawford ○ **OYUNCULAR:** Antonio Banderas, Salma Hayek, Florence Pugh, Harvey Guillén ○ **IMDB NOTU:** 7,9

PUSS IN BOOTS: THE LAST WISH

Kafa dağıtmak için bir film açıp tıpkı sevgili sarmanımızın acımadan rakiplerini cırmalaması gibi ruhuma bir çizik atacağını hiç düşünmemiştim doğrusu. Hatta bu filmin anksiyete, varoluşsal sancılar ve fütursuzca yaşanmış bir hayatı kaybetme korkusu üzerine olacağını da hiç tahmin edemezdim. Elbette bir animasyondan beklediğimiz eğlenceye fazlasıyla sahip Puss in Boots'un devam filmi ama beklentileri aştığı nokta karakterine yaklaşımında saklı ve kendimizi görmeyi pek sevdiğimiz dev aynalarını kırarak kişisel şizofrenimizi yüzümüze vurmaktan da kaçınmamış hiç.

Puss aslında bir karikatür ve kendi abartısının -ona göre "efsanesi"- içinde kaybolmuş biçare bir kahraman. Onun da en büyük korkusu yalnız kalmak bu hayatta ve tüm kartları tükenince hayat kumarında zarın 1 geleceği anı dehşetle bekliyor. 1 tabii ki ölüm demek, ölümse yalnızlık. Ama bu bir peri masalı sonuçta ve peri masalları asla kötü bitmez, Puss da nasibini buluyor bulmasına ama onun ölüm karşısında gösterdiği cüreti çoğumuzun "yaşam" karşısında gösteremediği gerçeği de gelip kuruluyor böğrüme miskin bir öküz gibi. Belki de bizim çizmelerimiz de daha derine saplanmadan bu gözü pek kediden öğreneceğimiz şeyler vardır? ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Arcane'i anımsatan muazzam görsel stili ve tahmin etmediğim kadar derin alt metinleriyle Puss in Boots beklediğinizden çok daha fazlası. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Brandon Cronenberg ○ **OYUNCULAR:** Alexander Skarsgard, Mia Goth, Cleopatra Coleman ○ **IMDB NOTU:** 6,2

INFINITY POOL

Bu Cronenberg sülalesinde cidden bir problem var. Babadan oğula geçen estetize şiddet tutkusu ve insan zihnini parçalara ayırıp delik deşik etme fetişi oğul Cronenberg'ün yenisi Infinity Pool'da hayli baskın. Güvensiz bir yazarın eşiyle birlikte çıktığı tatil oldukça hızlı şekilde sarpa sararken yol boyunca bize de bol kan, saykodelik orgy sahneleri ve üzerimize boca edilen vasat bir satirik öyküyü izlemek kalıyor.

Ama işin içinde hayli formunda bir Mia Goth varken yelkenlerimiz de suya iniveriyor haliyle. Filmin ortaya koyduğu fikirleri derinleştirmekten çok onlarla vitrin süslemek gibi bir derdi olduğundan bir noktadan sonra siz de takmıyorsunuz öyküyü ve bu sex, drugs & rock'n roll güzellemesine bırakıyorsunuz bünyeyi. Fena bir anlaşma da değil bu üstelik.

De işte çok daha enteresan yollar mevcutken neden bu "erkek egosunun parçalanışı üzerine fikirler" yolundan gidilip de bir yere varılamadığını da merak ediyor insan. Halbuki elinde taş gibi bir kadro ve biraz daha törpülense iyi olabilecek bir senaryo var. Olsun varsın yol keyifliydi en azından ve bazen bu kadarı yeterlidir izleyiciye... ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Sakin. ★★★½☆



YÖNETMEN: Scott Cooper OYUNCULAR: Christian Bale, Harry Melling, Lucy Boynton, Gillian Anderson YAYINLANDIĞI PLATFORM: Netflix IMDB NOTU: 6,7

THE PALE BLUE EYE

PELİN YİĞİT

Edgar Allen Poe, Christian Bale ve yarı gergin yarı gizemli bir detektiflik hikayesi… Böyle dendiğinde ne kadar etkileyici duruyor değil mi? Aman allahım diyerek üstüne atlamalık film özellikleri çünkü bunlar fakat ne yazık ki beklediğiniz gibi gitmiyor. Her detektiflik hikayesine, iki sisli havaya ve dönem filmine kanmayın arkadaşlar sonra 2 saatlik ağır bir kitabın sayfaları gibi ilerleyen bir içeriğe maruz kalıyorsunuz.

The Pale Blue Eye yılın hüsranları arasına girmiş ne yazık ki. İnanılmaz çekici hikâyesi yok ama sonlara doğru güzelleştiğini kabul etmezsem de haksızlık etmiş olurum. Müthiş oyuncu kadrosu ve Bale haricinde Gillian Anderson ve Harry Melling'in mükemmel oyunculuk performanslarını da keyifle veriyor bizlere bu Netflix yapımı.

Film, yönetmen Scott Cooper tarafından, 2003'ün en iyi satanları arasına girmiş Louis Bayard'dan alıntılanmış. Louis Bayard gerçekten yaşamış tarihi karakterleri ve ünlü kurgusal karakterleri bir araya getirerek yazan bir yazar. Hikâye de bu nedenle ekstra ilgi çekici bir hale geliyor haliyle. Adaptasyona uygun dursa da filmin 1830'lar atmosferiyle, yoğun sinematografisi ve oyunculuklarıyla keyif almaktan öteye gidemedim. Kesinlikle senaryo açısından eksik değil fakat fazlası da olmayan bir film olmuş.

Konusu ise 1830'lar kışında kalbi yerinden sökülmüş bir cesedin bulunmasıyla başlıyor. Dönemin ünlü dedektiflerinden olan Landor'u cinayeti araştırması için çağırıyorlar. Dul kalmanın ve kayıp kızının dedektiflik yeteneklerini köreltmiş olabileceğine inanan Landor'un henüz işinde yeni olan Edgar Allan Poe'yu bu davayı çözmek için yardıma çağırmasıyla olaylar kızışıyor. İkili ortadaki cinayetleri çözmeye çalışırken hikâye gelişiyor ve filmin asıl yükselişi o zaman başlıyor. Bu süreçte çoğunlukla trajediler, ilginç şaşırtmacalar ve beklenmedik olaylarla sonuçlansa da filmin izleyiciye geçmeyeceğini ve vermek istediği etkiyi bırakamadığını düşünüyorum.

The Pale Blue Eye bu yıl keyifle izleyeceğimi düşündüğüm ama her Christian Bale'lı filme atlamamam gerektiğini anladığım bir film oldu ne yazık ki. Neyse, bir dahaki Bale filmlerine ve oyuncunun Scott Cooper ile yapacağı bir diğer filmine kaldık o zaman...

EDİTÖRÜN NOTU: 1830'larda bir cinayet ve Christian Bale ile Edgar Allan Poe çözüyor... Ne yanlış gidebilir ki dedirten ve hiçbir şey yanlış gitmese de ekstra doğru giden bir şeylerin de olmadığı "meh" bir film. ★★★☆☆

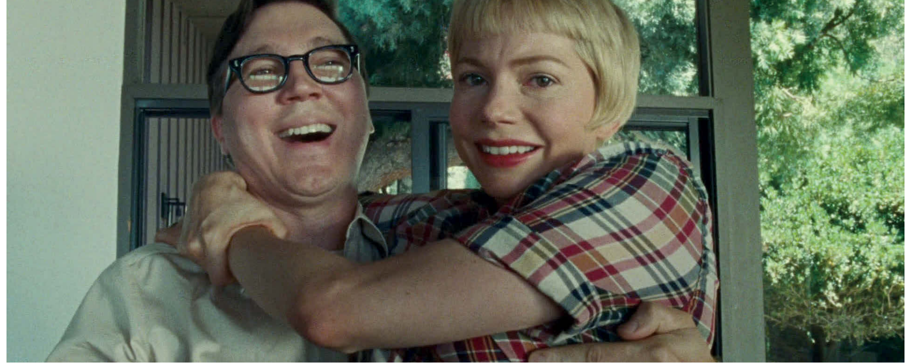
YÖNETMEN: Steven Spielberg · OYUNCULAR: Paul Dano, Michelle Williams, Seth Rogen, Gabriel LaBelle · IMDB NOTU: 7,7

THE FABELMANS

Karanlık bir salonda sonsuzluğa açılan büyülü bir pencere

EREN ERYÜRKLİ

Sinema çağımızın masalı ve bu masalı en iyi anlatan isimlerden biri olan Spielberg'ün son filminin adının da Fabelmans olması (yani fable-masal- sözcüğünde ufak bir oynama yapılması) tesadüf değil. Bu öyle bir masal ki büyüsüne tutulduğunuz anda ömür boyu sürecek bir maceraya yelken açıyorsunuz. Tıpkı filmin başındaki küçük Sam'e anlatıldığı gibi ortam kararıyor, beyaz bir perde de dev boy insanlar beliriyor ve siz artık onların dünyasındasınız.



Bu öyle güçlü bir büyü ki sinemada kötü bir film izlediğimde dahi beni bir şekilde etkilemeyi başarıyor. Zaten Spielberg'ün yolu da bu kötü filmlerden çokça geçti ama en kötü işinde bile bize bir şeyler aktarmayı başarabilmişti. Bizim filmin tam da Amca Boris'in ifade ettiğin gibi iki ayağı var: Aile ve sanat. Birine yüklensen öbürü eksik kalacak, birini çok sevsen öbürü ağlayacak. Sam sanatı seçiyor büyük oranda çünkü gerçek tutkusunun oraya olduğunu daha çok genken anlıyor. Ve bu seçim onun bildiğimiz Spielberg olma yolundaki ilk adımı zaten. Şu da var ki ailesi sürekli ona destek de oluyor bu yolda. Teşviksiz yetenek sulanmayan ağaç gibidir ve kuruyarak yok olur, Sam çok şanslı ki hayatının her döneminde irili ufaklı yardımlarla tutkusuna zaman ayırıp geliştirebiliyor. Aile ortasından çatırdamaya başladığında ve bölündüğünde dahi onun şevki ve öğrenme arzusu onu ayakta tutuyor.



İçerdiği tüm duygusallıklara rağmen The Fabelmans sinemanın büyüsüne dair çekilmiş en iyi filmlerden biri ve bir yönetmenin kendi hayatına attığı fevkalade dürüst bir bakış olarak çok da değerli. Hayaller gerçekleşmek için vardır...

İkinci Görüş: **Pelin Yiğit**

Steven Spielberg'ün yeni filmi The Fabelmans bu sefer kameraları yönetmenin kendisine çevirdiği bir yapım olmuş. Spielberg'ün gençliğine değinen, içindeki sinema aşkının doğduğu hikâyeyi ele alan ilham verici bir film. Başı sonu net olan bir senaryoyu bu kadar başarılı yansıtabilecek ve bu işi ağzı açık izletebilecek tek isim de Steven Spielberg'dür diye düşünüyorum.

Filmin girişinden gelişmesine, gelişmesinden sonucuna içimdeki çocuğu tutamadan izledim. Bir sinema aşığı olarak ve küçükken filmleri bir kaçamak olarak kullanan biri olarak bu film bana ayrı yerden dokundu. Öyle bir film ki, geçtiğimiz yılın en iyilerinden dedirtti bana. Ufak bir çocuğun hayalleriyle büyümesi ve ona destek olan ebeveynlerinin ayrılığının bu kadar dokunacağını düşünmüyorsunuz ama film başından itibaren böyle bir hisle kaplıyor bünyeyi. Özellikle Spielberg'ün çocukluğunu yansıtan karakterin ilk izlediği filmin L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat ("Arrival of a Train at La Ciotat Station") olması, dönemin sinemaya girişini yansıtan bu filmle beraber karakterin yönetmen olmak istemesi ile hikâye sizi içine çekiyor.

Ailesinden aldığı mini kamerayla ve minik bir trenle o meşhur "Üzerimize tren geliyor!" sahnesini kendi versiyonuyla çektiği kısmın inanılmaz bir yönetmenlik işi olduğunu düşünüyorum. Her açısından, çocuğun yüzüne tutulan ışığa kadar bir insanın sinema aşkı yüzünden anca bu kadar okunur diyorsunuz. Bunu da tabii sinemaya âşık olmayan biri kolay kolay çekemez. Ah Spielberg, en ufak duyguları bile kendi yorumuyla beyaz perdeye yansıtmasına bayılıyorum! Bazı insanlar gerçekten sinema için doğmuş ve The Fabelmans hem o insanlar adına hem hayallerinin peşinde koşmaya çabalayan milyonlar adına inanılmaz ilham verici bir film. İzleyin, izletin.

EDİTÖRÜN NOTU: Spielberg kendi çocukluğundan ilham alarak sanatkâr tüm insanların gerçekçi bir portresini çizerken seyircisine iltimas geçmeyi de ihmal etmiyor. Sinemayla geçmiş bir ömrün nefis bir sunumu var karşımızda. ★★★★☆



YÖNETMEN: James Cameron OYUNCULAR: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver IMDB NOTU: 7,8

AVATAR: THE WAY OF WATER

Yeni teknolojiler, ağzımızı açık bırakacak yenilikler, vay efendim suyun içinde 5-7 durmayı öğrenen dünyaca ünlü aktörler… Bunların hepsi etkileyici falan evet ama 3 saat 12 dakika boyunca izlediğimde bendeki etkisini yok eden şeyler ne yazık ki. İlk bir yarım saat "Üf, ne güzel görsellik!" dedik fakat insan bir 2 saat 40 dakikanın sonunda sudan bıkıyor, daha fazla maviliğe katlanamaz hale geliyor çünkü inanılmaz düz bir senaryonun müthiş görünen bir su altı teknolojisiyle harmanlanmasını izlemekten başka bir şey katmıyor film bize.

İlk Avatar yenilikçiydi. Getirdiği her ürünü önümüze göğsünü gere gere seren ve bundan gurur duyan bir teması vardı. The Way of Water ise "İlki çok tuttu yine yapalım" diye hissettirmekten öteye gidememiş. 3 küsür saati yaylana yaylana geçirten hiçbir karakterin inanılmaz bir akılda kalıcılığa sahip olmadığı, beni gerçekten hayal kırıklığına uğratan bir film oldu ne yazık ki. "Ah be James Cameron! En çok izlendin ettin o kadar, değdi mi



suyunu çıkartmaya?" diye bir şaka yapacağım ama yüksek ihtimalle cevap verebilse "Değdi!" diyecek adam. Malum yine gişe rekorları kırdı, parasını hakkıyla aldı ve 3-4-5. filme kadar çekmeyi kafasına koymuş biri kendisi malum. Ondan tabii ki de değdi onun gözünde. Ama orman Avatarlarından sonra su Avatarı görmek, "Bir sonrakine de Ateş mi göreceğiz?" diye düşündürüyor insanı. İsim benzerliğinden dalga geçiyorduk ama gerçekten de Avatar: The Last Airbender'a doğru gidiyor gibi seri. *(Keşke onun kadar da kaliteli olsa ama işte… -Can)*

Filmden beklediğim çok şey vardı benim. Biraz mavilik ve boş dövüşten fazlasını alamamak cidden sinir bozucuydu bir seyirci olarak. James Cameron'u da yaptığı işleri de sevsem de bu işi sadece uzatmak için yaptığını ve serinin artık bundan ileriye gidemeyeceğini anladım. Bana kalırsa üçüncüye komple insanları yaktığı bir teknolojiyle gelsin, yine de gişede düşüş yaşayacağına inanıyorum. Böyle de devam edecek 4 ve 5'e kadar, artık nerede durmaya karar verirse… Böyle bir evrenden anlamlı ve heyecanlı bir hikâye çıkartamayacaksa işi Star Wars'lamanın alemi yok. (Evet, uzatılan ve koca evrende tekrara dönen hikayelere karşı kullandığım yeni bir terim bu) Yeni hikâyelere ve filmlere yol vermek gerek, eminim ki Cameron gibi birinin Avatar serisini uzatmaktan farklı pek çok fikri de vardır çünkü. ■ PELİN

EDİTÖRÜN NOTU: Daha fazla mavi rengini görecek sabrım kalmadı dedirten, 3 saat aslında ne kadar uzun bir süreymiş onu gösteren, bana kalırsa en büyük hayal kırıklıklarından biriydi Avatar 2. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Taylor Sheridan ○ **OYUNCULAR:** Sylvester Stallone, Andrea Savage, Martin Starr, Jay Will ○ **PLATFORM:** Paramount+ ○ **IMDB NOTU:** 8,2

TULSA KING

1. SEZON



Tarihler 1972'yi gösterirken Sylvester Stallone, Godfather filminin seçmelerine katılmış fakat figüran olarak bile rol bulamamıştır. Halbuki bundan sadece 4 yıl sonra Rocky ile En İyi Erkek Oyuncu Oscar'ını kazanacaktır. Büyük bir Sly hayranı olarak kendisinin suç filmlerine de çok yakışacağını düşünmüşümdür hep. Tulsa King de sağ olsun bu merakımı giderdi.

Dwight Manfredini (Sly abimiz) artık yaşını başını almış ve alemde efsaneleşmiş bir mafya lideridir. İşlediği bir cinayetin ardından (tabii ki de ardında sırlar barındıran bir cinayettir) ailesini satmamak için polisle iş birliği yapmaz ve 25 yıl hapis yatar. Hapisten çıkınca bu sadakatinin ödülünü beklerken tam aksine sürgün için Tulsa'ya gönderilir.

Tabii hapiste geçen 25 yıl Dwight'ı adeta zamanda dondurmuştur. Çıkınca hiç bilmediği bir dünyayla tanışır ki Dwight'ın bu yeni dünyayla uyum sağlamaya çalıştığı kısımlar dizinin en keyifli yerleri. Sly'ın internetle, kredi kartlarıyla, dijital parayla, cep telefonlarıyla cebelleşmesi hayli komik olmuş.

Komedi demişken Tulsa King beklediğiniz kadar ciddi bir suç dizisi değil. Keza suç imparatorluğu kurmaya çalıştığı bölümlerde de katliamlardan ziyade akıl oyunlarıyla bir şeyler başarıldığını görüyoruz. Zaten dizinin çok da büyük bir bütçesinin olmadığı her halinden belli oluyor. Ha silahlar çatışmalar mevcut ama çok da büyük çaplı şeyler beklemeyin.

Açık konuşmak gerekirse Tulsa King çok da özgün bir dizi değil. Sly diziyi alıp götürüyor ve onun karizmasıyla izlemeye devam ediyorsunuz. Hatırı sayılır bir başarı da elde etti bu arada ve ikinci sezonun da onayı geldi. Ben gene de suç yapımlarının meraklılarına, ya da benim gibi Sly hayranlarına öneriyorum sadece. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Çok özgün bir yapım değil fakat Sly'ın karizması için izlenir. ★★★½☆



LEGEND OF VOX MACHINA

2. SEZON

○ **YARATICI:** Brandon Auman, Chris Prynoski
○ **YÖNETMENLER:** Sung Jin Ahn, Alicia Chan, Young Heller, Stanley Von Medvey, Eugene Lee, Yu-Won Pang
○ **OYUNCULAR:** Laura Bailey, Taliesin Jaffe, Ashley Johnson, Liam O'Brien, Marisha Ray ○ **IMDB NOTU:** 8.4
○ **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Prime Video

Masaüstü FRP'nin popüler kültürde böylesi bir yer edinmesinde Critical Role'ün yeri şüphesiz ki çok büyük. Bu zamana kadar daha çok tek atımlık oyunları üzerinden ve uzaktan uzaktan takip ettiğim bu ekibin maceralarını özet ve daha kolay takip edilebilir bir formata damıtmaksa gerçekten dahiyane bir fikirdi. (Çünkü kabul edelim, ne kadar istesem de ebeveyn olunca o kadar uzun süreli bir şey izleyecek vakit olmuyor) Amazon Prime'da yayınlanan ilk sezonu da tam da bu sebepten büyük keyifle takip etmiştim. E haliyle ikinci sezonun çıktığını görünce FRP oynarken tanışmış bir çift olarak Burcu'yla kurulduk hemen ekran karşına...

İkinci sezon tam bir "Görevimizi bitirip şehre döndük; kutlamalar başlasın!" kıvamında başlıyor ancak sadece birkaç dakika içinde ejderhaların kadraja girmesiyle ortalık cehenneme dönüyor tam anlamıyla. İlk sezonda birazcık tecrübe kazanmış olsalar da bu Vox Machina'nın boyunu çok aşan bir düşman tabii ki, canlarını zor kurtarıp Chroma Conclave'in Exandria'yı dümdüz etmesini engellemek adına müttefik toplamaya başlıyorlar. Bu arada işin içine karakterlerin kişisel hikâyeleri giriyor bolca, özellikle Vax'ildan ile Vex'ahlia, Keyleth, Grog için bol bol karakter gelişimi ve büyük an var bu sezonda. Percy ve Pike geçen sezon parladıklarından burada biraz daha geri plandalar ama tabii ki Scanlan yine ne yapıp edip sahne ışıklarını diğerlerinden kendine çevirmeyi beceriyor yine.

Açıkçası mevzunun büyümesi ve derinleşmesiyle bu sezonu ilkinden daha çok sevdim. 12 bölüm bir anda su gibi aktı gitti ve Vox Machina'dan beklenecek absürtlükte aksiyonla dolu bir şekilde, üçüncü sezona göz kırparak bitiverdi. Ha, Critical Role ekibinin Amazon Prime'daki keyfi yerinde olsa gerek ki üzerine bir de bu sezonla birlikte Mighty Nein'ın (Critical Role ekibinin oynadığı ikinci senaryo) da uyarlandığı duyuruldu. Kaliteyi bozmadıkları ve bu ayarda gittikleri sürece gelsin tabii ya, biz seve seve izleriz... ■ CAN

EDİTÖRÜN NOTU: Critical Role ekibi her FRP ekibinin rüyasını yaşıyor resmen. Ama hakkını da verdikleri için bununla zerre problemim yok. Üçüncü sezon tez gelsin! ★★★★½

THE LAST OF US

YARATICILAR: Craig Mazin, Neil Druckmann **OYUNCULAR:** Pedro Pascal, Bella Ramsey, Gabriel Luna, Anna Torv **PLATFORM:** HBO / BluTV **IMDB NOTU:** 9,3

Bundan sonra "uyarlama" yapmak isteyen herkes bu diziyi örnek alabilir mi lütfen?

CAN ARABACI

Yalan yok, HBO'nun The Last of Us dizisi çektiğini duyduğumda çok da heyecanlanmış değildim. Oyunu sevmediğimden falan da değil, bilakis çok severim. Ama oyun zaten sinematik olarak da çok güçlü bir anlatıya sahip, hele ki mo-cap'le aktörlerin performansını çok yakın bir şekilde oyuna aktarıyorken ve aklımızda o şekilde yer etmişken farklı kişilerle o hikâyeyi bir daha görmeye gerek var mıydı? Vallahi ne yalan söyleyeyim, öyle bir iş ortaya çıkmış ki ne olacağını gayet iyi bilmeme rağmen her bölüm sonrasında bir sonraki haftaya heyecanla bekliyorum resmen. Bal gibi de öyle bir ihtiyaç varmış yani…

Peki daha ilk bölümünden itibaren yeni bir televizyon fenomeni haline gelen The Last of Us dizisi başarısını neye borçlu? Benim bu konudaki naçizane fikrim, diğer bazı uyarlamalar (öhm, Netflix ve The Witcher, öhm) gibi sırtını bilinen bir markaya yaslayıp sonra kendi bildiğini okumak yerine doğrudan serinin yaratıcılarıyla birlikte çalışıyor olması. Ben bu satırları yazarken en son 6. bölüm yayınlanmıştı ve sezonun tamamı da 9 bölüm olacak. Bu 9 bölümün üçünü oyunun hikâyesini kaleme alan ve yönetmenliğini de yapan Neil Druckmann yazmış mesela. (Hatta ikinci bölümün yönetmenliğini de yaptı) Kalan bölümlerin çoğunun altında imzası olan Craig Mazin de son yıllarda yıldızı parlayan, gerçekten başarılı bir isim. Neil Druckmann'ın verdiği röportajlara bakılırsa Mazin orijinal eseri gayet iyi anlamasının yanında yer yer öyle fikirlerle çıkagelmiş ki Druckmann bile "Evet ya, burayı değiştirip şöyle yaparsak daha iyi oluyor aslında" demiş. Bunun en büyük örneklerinden birisi aynı zamanda dizinin en çok tartışılan bölümlerinden birisi, üçüncü bölüm olan "Long, Long Time".





UN TEORİSİ

İlk bölümden sonra internetteki dikkatli bazı izleyicilerin ortaya attığı bir "un" teorisini belki görmüşsünüzdür. Görmediyseniz de hemen anlatayım: İlk bölümde Sarah, Joel'ın doğum günü sebebiyle pankek yapmak isteyip pankek unu bulamadığı için yapamıyordu hatırlarsanız. Sonrasında akşam Joel söz verdiği halde pasta almayı unutuyordu. Gün içinde Sarah'ın komşuların teklif ettiği kurabiyeleri üzümlü oldukları için reddettiğini de göz önüne alınca internette mantarın yayılma şeklinin unla olabileceği yönünde bir teori türemişti. İkinci bölümde mevzunun Endonezya'daki Jakarta'ya odaklanması bu iddiayı daha da güçlendirdi, zira dünyanın en büyük un değirmeni burada bulunuyor. Üçüncü bölümde Ellie'nin mantarın bu kadar geniş bir kitleye nasıl yayıldığıyla ilgili sorusuna "Un gibi ürünlere karıştı" demesi de Joel ve Sarah'ın ilk bölümde nasıl da kıl payı kurtulduğunu gözler önüne sererek bu teoriyi resmi olarak doğrulamış oldu.

Bakın ben uyarlamalarda kaynak materyalin dışına çıkılmasını şahsen sevmem. Çok nadiren bir eserin asıl kaynağının ötesine geçtiğini ya da ona eş değer olabildiğini düşünürüm. Ve bu üçüncü bölüm Bill ve Frank'in kaderini ve hikâyesini oyundakinden ciddi şekilde farklı bir şekilde ele alıyor olsa da gerçekten on numara iş çıkartmış. Hoş, internette bu bölümden hoşlanmayan ve bunu "filler" olarak gören çok yorum da olsa da bence kıyametin ortasında "görece" mutlu olabilmiş bu ikilinin hikâyesini orijinal oyundakinden çok daha anlamlı ve güzel buldum. The Last of Us'ın dünyasına dair yaptığı minik dokunuşlar da cabasıydı ve karakterlerin dünyadaki yerini sağlamlaştırdığından (Joel ve Tess'in "kaçakçılık" zamanlarına ve nasıl çalıştıklarına şahitlik ettik mesela) "filler" yakıştırmasını pek de doğru bulmuyorum şahsen.

Bu konuda en radikal değişiklik üçüncü bölümde yapılmış olsa da aralara serpiştirilen diğer eklemeler ve detaylara da ayrıca bayıldığımı eklemem lazım. Bilhassa ilk bölümün girişinin aşırı vurucu bir şekilde ophiocordyceps unilateralis mantarına değiniyor olması ve bunun gerçekten yaşanma ihtimalinin cordyceps'in bir "Acaba insanlara geçecek şekilde evrilsek mi?" demesine bakıyor olması ürkütücü. (Evet, gerçekten de böyle bir mantar türü var. Merak ediyorsanız Planet Earth'ün "Attack of the Killer Fungi" belgeseline bakmanızı tavsiye ederim) Sonrasında da bu mantar probleminin dünya çapındaki sonuçlarını görmek de güzel bir ekleme olmuş. İlk bölümlerden sonra ortaya çıkan "un" teorisi üzerine bayağı konuşulduğunu gördükten sonra, ileriki bölümlerde bunun onaylandığını görmek de hoştu ve uzun bir aradan sonra ilk defa dizi izlerken "Ne detaylar yakalayabilirim acaba?" diye iyice dikkat kesilmeme sebep oldu.

Oyunculuklara değinecek olursam, Pedro Pascal adeta Midas gibi dokunduğunu altın ediyor bu aralar ve Joel rolüne de mükemmel şekilde uyum sağlamış. Açıkçası her ne kadar kariyeri Game of Thrones'la parlamış olsa da Bella Ramsey'in Ellie rolünün altından kalkıp kalkamayacağından şüpheliydim; kendisi bu şüphelerimi bana afiyetle yedirdi performansıyla. Oyunla diyaloglarına kadar birebir olan sahnelerinin karşılaştırması internette kolayca bulunabiliyor zaten, kesinlikle hakkını veriyor. Ana roller böyleyken yan karakterler de boş geçmiyor doğrusu; hepsini tek tek saysam yazıyı iyice uzatacağımdan genel olarak rolünde sırıtan kimse olmadığını ve herkesin en üst düzey performans sergilediğini söylemek kâfi herhalde.

Özetle şu ana kadar The Last of Us, bir uyarlamanın yapması gereken her şeyi doğru bir şekilde yapıyor resmen. Yaptığı değişikliklerde bile dediğim gibi mevcut eseri pekiştirdiği için "Bunu niye değiştirmişler?" demeye yüreğim elvermedi. 6. bölüm itibariyle ikinci sezonun da temelini sağlamdan atmaya başladıkları düşünülürse (İkinci oyunu oynayan herkes Dina'yı fark etmiştir herhalde?) önümüzde bugüne kadar çıkmış en iyi oyun uyarlamalarından biri var diyebiliriz herhalde. Şimdi kafalardaki tek soru, ikinci sezon onayını da aldıklarına göre ikinci oyunun hikâyesini doğru ve ilginç bir şekilde anlatabilecekler mi? Zira hepinizin de bildiği üzere ikinci oyunun hikâyesi… oyuncuları fazlasıyla ikiye bölen bir hikâye.

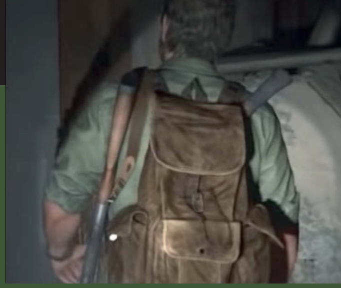


EDİTÖRÜN NOTU: Kendi başına başarılı bir yapım olmasından ziyade başarılı bir uyarlamanın nasıl olması gerektiği yönünde rehber niteliği taşıyan, bu yüzden de video oyunu filmleri geleceği açısından oldukça önemli bir dizi. ★★★★★

DİZİNİN YÜREK BURKAN GÖNDERMELERİ

ESER GÜVEN

5. Bölüm Joel'in Çantası





Endure and Survive bölümünün sonunda Joel ve Ellie, arkadaşlarını gömdükten sonra kameradan uzağa doğru yürümeye başlıyorlar ve burada Joel'in sırtında farklı bir sırt çantası, Henry'nin sırt çantasını görüyoruz. Aslında bu çanta, Joel'in The Last of Us Part 2'de kullandığı çantanın birebir aynısı! TLOU 2'yi oynamış olanlar için bir hayli duygusal bir gönderme bu.

3. Bölüm - Pencere





Dizinin en duygu yüklü ve etkileyici bölümlerinin birinin sonuna geldiğimizde Bill ve Frank'in evinden, yatak odalarının penceresinden dışarıyı gördüğümüz bir sahne var. İşte o pencere, oyunun açılış ekranındaki pencereye yapılan bir gönderme. Hatta perdelerin dalgalanışı bile aynı. Bu döngüye, eşlik eden müzikle birlikte şahit olmak insanın tüylerini diken diken ediyor.

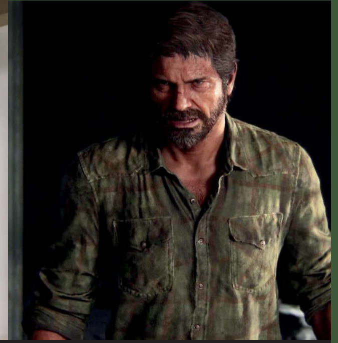




2. Bölüm Peluş Zürafa

Oyunda karantina bölgesinde bir kızın kucağında bir peluş zürafa tuttuğunu görmüştük, bu kargaşada çoğu şeyini kaybeden bir çocuğun bir oyuncağa sımsıkı sarılması zaten önemli bir detay. Oyunda daha sonra da çeşitli sahnelerde bu zürafa oyuncakla karşılaşıyorduk: Sarah'ın odasında da bir tane vardı, kanalizasyonda da, hatta ikinci oyunda da. Dizinin de ikinci bölümünde çalılar arasında eskimeye yüz tutmuş halde yatan zürafa peluşu dikkatli seyircilerin gözünden kaçmamış. Kim bilir hangi çocuğun oyuncağıydı ve o çocuğa kim bilir ne oldu?





3. Bölüm - Kahraman Gömleği

Joel'in oyunda bir 'kahraman gömleği' var, bilirsiniz. Yeşil, ekose desenli bir gömlek, kırmızı çizgili. Üçüncü bölümdeki flashback'lerden birinde (Bill ve Frank tartışırken) Frank'in üstünde bu gömleği gördük işte. Normalde Joel giyiyordu, Frank'te gömleğin işi ne diye düşündüyseniz Joel ve Ellie eve gelip Bill ve Frank'in akıbetini öğrendikten sonra bu sefer de duş sonrasında aynı gömleği Joel'in giydiğini görüyoruz. Gömleğin orijinini Frank'e bağlıyor bu sahne. Siz de bu gömlekten isterseniz "Fjällräven Fjallglim Shirt - Laurel Green" diye aratabilirsiniz. Oyundaki gömlekle dizideki gömlek arasındaki tek fark oyundakinin ceplerinin oluşu.

5. Bölüm - Ish



Hani Joel, Ellie, Henry ve Sam tünelde duvarlarında resimler olan eğlenceli bir oda bulmuşlardı ya, hani etrafına kale resmi çizilmiş bir kapının açıldığı oda. Ellie, Joel'a oradaki insanlara ne olduğunu sorduğunda Joel "Herhalde kurallara uymayıp enfekte oldular" demişti. Aslında bu sığınağın hikâyesi daha hüzünlü. Oyunda Joel burada Ish diye birinin bıraktığı mesajları buluyordu. Ish tünelde kendine bir sığınak yapmış, sonrasında çocuklu bir aileyle karşılaşıp alışveriş yapmaya başlamıştı. Yalnızlıkta da sıkıldığı için aileyi de yanına çağırmış, aldığı bu risk karşılığında da yavaş yavaş orada kocaman bir topluluğa öncülük etmişti. Ama gerçekten de bir gün biri kurallara uymadı, kapıyı açık bıraktı ve topluluğun çoğu enfekteler ce öldürüldü. İşte dizide duvarda bir resim var ya "koruyucularımız" diye. Orada iki isim yazıyor, Danny ve Ish. Bu, oyunda da bire bir aynısını bulduğumuz resim işte.

DİĞER OYUNGEZER YAZARLARINA DA SORDUK: PEKİ YA SİZ DİZİYİ NASIL BULDUNUZ?

Oyunu oynamadım ve oyunun yalnızca "mantarlı-zombili-aksiyonlu-güzel müzikli" bir dram olduğu fikriyle diziye başladım. Diziyi nasıl mı buldum? İlk bölüm itibariyle, "mantarlı-zombili-aksiyonlu-güzel müzikli" harika bir dram. :) ■ KIVANÇ G.



Oyun filmlerinin temelde izleyebileceği iki rota vardır: Ya beyaz perdede sırıtmaması için bazı şeyleri değiştirerek sinema diline uyarlamanız ve genel izleyici kitlesine hitap etmeniz, ya da orijinalliğine dokunmadan içeriği ve dünyasını genişleterek oyunda görebileceklerinden fazlasını oyuncuya sunmanız gerekir. İkinci rota dışarıdan baktığında daha kolay bir seçenek gibi görünse de izleyicinin zaten ezbere bildiği bir senaryodan tekrar keyif almasını sağlayabilmek aslında çok zor bir iş. Neyse ki bu ikinci rotayı tercih eden The Last of Us yüreklerimize su serperek bunu dört dörtlük şekilde başarıyor.

Bir diğer önemli husus, oyunun evreninin görsel açıdan da diziye kusursuz şekilde yansıtılması. Oyundan aşina olduğunuz pek çok mekân ve trajik bombalamaların ardından yok olan şehirler dizide birebir olarak yer alıyor. Eğer oyuna aşina iseniz bu sahnelerde sanki bu mekanları bizzat gezmiş gibi hissediyor, hiç yabancılık çekmiyorsunuz. Aynı şekilde Gustavo Santaolalla'nın oyun için yaptığı müzikleri de aynen dizide duymak müthişti. Zaten oyunların müzikleri neden filmlerinde kullanılmaz, bir türlü anlam veremediğim bir olaydır o da.

The Last of Us benim şimdiye kadar gördüğüm orijinal materyaline en sadık yapım, hatta bu sınırı oyun uyarlaması olarak bile çizmek haksızlık olur. Orijinal materyali hiç değiştirmeden (hatta kimi karelerde birebir) kullanıyor, ufak fakat etkili dokunuşlarla da içeriğini gene bozmadan genişletiyor. Ama en önemlisi de oyunun yaptığı en iyi şey olan duygu yönetimini oldukça iyi başarıyor. Oyunda olduğu gibi dizinin istediği yerlerde de kızıyor, heyecanlanıyor, üzülüyor, hatta yeri geldiğinde ağlıyorsunuz (kız babasıyım ben). Kalan bölümlerde de bu kalitesini sürdürürse o korkunç döngüden nihayet çıkıyoruz demektir. ■ EMRE



Üçüncü bölümle birlikte Neil Druckmann'ın bu dizi sayesinde oyunda anlatmak isteyip de fırsat bulamadıklarını, 'şöyle olsa daha mı iyi olurdu' dediklerini, bilmemizi istediği gerçek arka plan hikâyelerini yansıtmaya çalıştığına emin oldum. Zaten ilk iki bölüm efsaneydi, üçüncü bölüm ise Bill ve Frank'in hikayesini farklı bir perspektiften son derece güzel anlattı. Yapılan değişiklikler belki purist'lerin pek hoşuna gitmemiş olabilir ama ben bu hikâye anlatımına şapka çıkarıyorum açıkçası. Hele ki son sahnedeki pencere detayı… Sanıyorum ki dizi bittiğinde oyunun önüne geçtiğine şahit olacağız. ■ ESER

TLOU, benim için yeri çok başka bir oyun. Apayrı bir duygusal bağ kurmuş durumdayım kendisiyle. O malum sahne, oyunu her oynayışımda boğazıma bir yumru yerleştirmeyi, kalbim mengeneyle sıkıştırılmış gibi hissettirmeyi başarıyor. Sonrası zaten bildiğimiz gibi. Dizi de aynısını yapabilir mi diye düşünüyordum, yapabiliyormuş. Yine o havayı buram buram soluyorum. O terkedilmiş binaların zamana teslim oluşu, insanların çaresizliği, durumun ümitsizliği… Oyundaki atmosferi yansıtabilmek için gösterilen özene şapka çıkarmak istiyorum müsaadenizle. Hikâyenin önünü arkasını bağlamak için yapılan eklemeler de iyi olmuş. Bir de bazı detaylar var ki, olmasa "Neden yok?" demezdim, belki aklıma bile gelmezdi ama görünce "Ne de iyi düşünmüşler yahu!" dedirtti. Özetle, bu dizi bana çok iyi geldi, meğer yıllardır bunu bekliyormuşum :) Hikâyesini ezbere bilenlere bile yeni bölümü dört gözle beklettirebiliyorlar, daha ne olsun. ■ ENGİN



Oyunun kendisi 100 temel eser tadında zihnimde yer etmesiyle kutsalım sayılır. Benim için yeri böylesine ayrı bir oyunun diziye uyarlanma düşüncesi güzelken ortaya çıkan işin beklediğimden de iyi olması muazzam. Orijinale sadık, bir de üzerine koyarak ilerleyen bir seriyle karşı karşıyayız. Ağlamayı dört gözle bekliyorum. ■ AYGEN

MOBILE SUIT GUNDAM: THE WITCH FROM MERCURY

Gund-Arm falan kıvırmayın şimdi, biliyoruz biz onun ne olduğunu

ÖMER AKDAĞ

Vay be, 6 yıl geçmiş son ana Gundam serisi Iron-Blooded Orphans'ın bitişinden beri. Bir ton yıl geçmiş son Gundam yazışımın üzerinden, kesin unutmuşsunuzdur, temel bir gerçeğin altını bir kez daha çizeyim o yüzden: Gundam ikiye ayrılır: Lazer kılıcıyla. Ah o başka ikiye ayrıştırmaydı pardon, Gundam animeleri ikiye ayrılır: Ta 1979'dan beri devam eden Universal Century materyalleri ve de kendi şahsına münhasır, başka bir şeyle bağlantısı olmayan, bağımsız seriler. The Witch from Mercury ikinci kategoriden.

Bir uzay kolonisindeyiz ve sıcak savaş olmasa da koloni halklarıyla Dünya arasında bir gerilim, birbirini hor görme durumu var ve hatta Merkür gibi diğer gezegenlerde yaşayan gariban halka da iyice ezik muamelesi yapılıyor. Hükümetlerle ilgili çok bir olay yok en azından şimdilik, dev şirketler arasındaki çatışmalar etrafında dönüyor bütün politika.

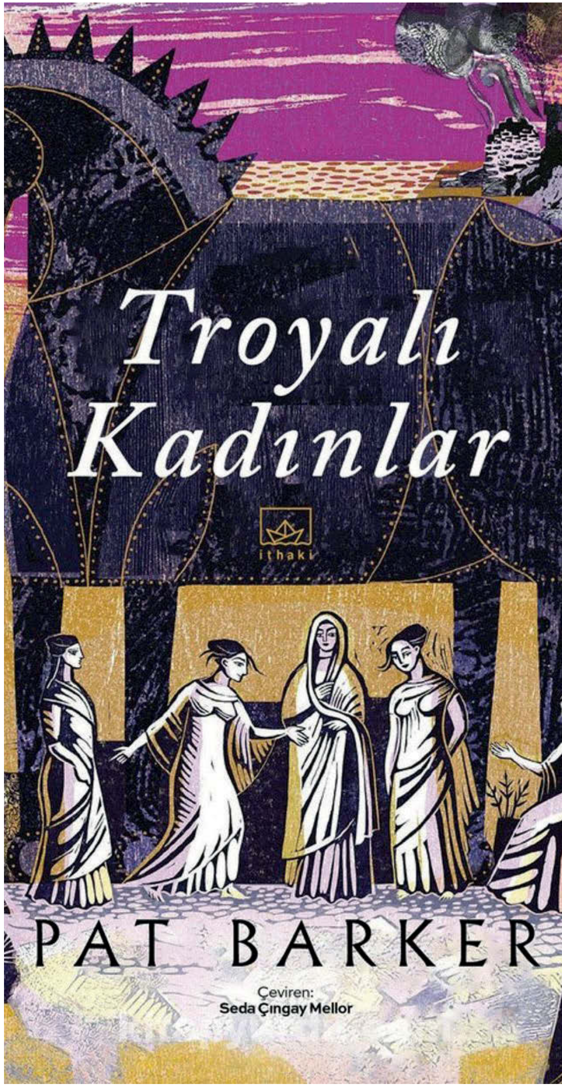
Bu ortam içinde animenin yapımcısı şirket Sunrise "Herkes lise animesi yapıyor bizim neyimiz eksik?" demiş olacak, kolonideki bir lisedeyiz. Ama normal bir lise de değil, buradaki bütün anlaşmazlıklar mek düellolarıyla çözülüyor, galipler prestij kazanıyor ve kaybeden kazananın taleplerini yerine getirmek zorunda. Bu lisenin öğrencileri de genelde önemli şirketlerin vesaire varisleri olduğu için bu düellolar ayrı bir önemli hale geliyor.

Başkarakterimiz Stella, Merkür'den gelen aşırı utangaç ama kendini aşmaya çalışan, Aerial isminde de bir Gundam'ı olan bir kızcağız. Hoş Gundam dediğimiz şey bu kurguda tabu gibi bir şey, geçmişte sıkıntılı olaylar yaşanmış, Stella da kullandığı şeyin bir Gundam olmadığını düşünüyor falan ama tabii Gundam bildiğiniz şimdi, ayak yapmayalım lütfen.

Kadim bir Gundam-sever olarak kabul etmem gerekir ki Gundam'lar her zaman müthiş hikâyelere sahip olmuşlardır ama bu hikâyeleri her zaman çok dağınık anlatmışlardır. The Witch from Mercury de farklı değil. Karakterlerin motivasyonlarını, şirketler arası ilişkileri çözmek biraz zor izlerken doğrusu. Ama bir yandan da bu dağınık hikâye anlatımı da Gundam'ı Gundam yapan şeylerden, onu da öyle seviyoruz. Durduk yere "Bu şimdi bunu niye yaptı ki?" diye kalabiliyorsunuz (sezonun en son sahnesi gibi) ama akıyor da seri yani.

Tabii bu akıcılıkta aksiyonun payı büyük. Ucuza geliyor diye yapılan, düşük frame'li CG robot falan görmekten içim fena oldu artık. The Witch from Mercury ise taş gibi klasik iki boyutlu robot aksiyonuyla dolu. Gundam'ın bu kadar sevilmesinin sebeplerinden biri, hiç eveleyip gevelemeye gerek yok, Gundam'ların ihtişamıdır ve iki boyutlu süper animasyon eşliğinde o ihtişamlı robotların aksiyonunu izlemek hakikaten büyük keyif.

Her şeye rağmen, eğer Gundam serisiyle alakasızsanız The Witch from Mercury size ilk önereceğim Gundam serisi olmaz. Biraz fazla dağınık ve yani, ne bileyim, kolonide lise konsepti falan güzel de ilk izlediğim Gundam bu olsa "Bu muymuş?" derdim herhalde. Ben bunun yerine size Gundam 00 önereyim. Gundam seviyorsanız da zaten kaç yıl olmuş, özlemişsinizdir, dalın direkt.

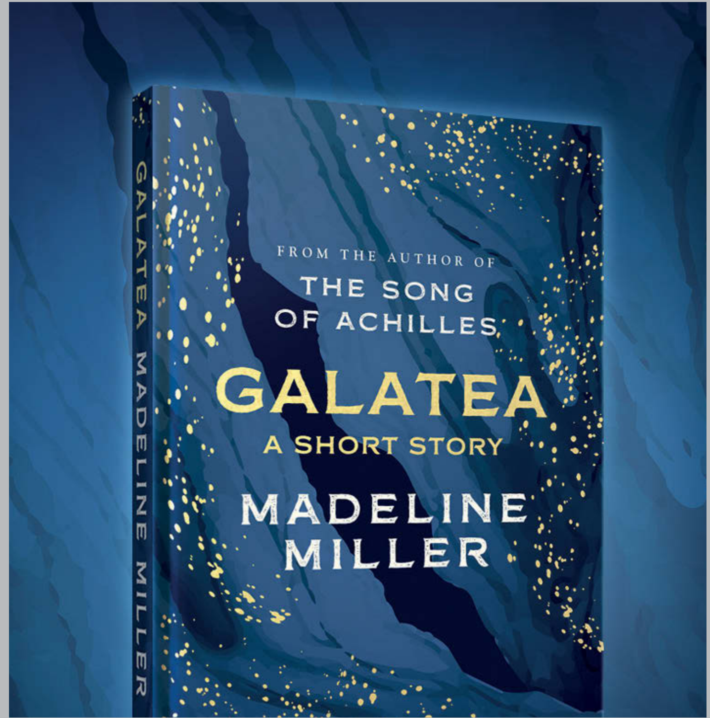


PAT BARKER
TROYALI KADINLAR

Troyalı Kadınlar bir Kızların Suskunluğu değildi bana sorarsanız. Evet, Barker yine kompleks bir karakter yaratmayı başarıyor. Fakat Briseis'in çaresizliği bu sefer, Kızların Suskunluğu'ndakinden ziyade öğrenilmiş çaresizlik gibi hissettiriyor. Savaş sonrası, Briseis'in evlendirildiği evde yaşadıklarını konu alıyor Troyalı Kadınlar. Fakat kadınların bütünü yerine Briseis'in üzerinden ilerliyor hikâye.

Troyalı Kadınlar'ı bana okutan Barker'ın dili oldu. Olan biteni iç konuşmalarla betimlemekte çok iyi. Fakat bu sefer o kadar içine giremedim kitabın. Biraz düşünmeye başlayınca Briseis gittikçe yavan bir karakter halini aldı benim için. Ya da hiç değilse Troyalı kadınları anlatacak o kitabın, çevresindeki köle kadınlardan, istemeyerek de olsa, evin hanımı olarak nasıl farklı bir pozisyonda olduğunu asla göremeyen bir karakterin üzerinden ilerlememesini tercih ederdim.

Her şeye rağmen insana Troya Savaşı sonrası kadınların yaşamaya bir şekilde devam etmesi üzerine sahneler gösterebiliyor Troyalı Kadınlar. Ben aradığımı tam olarak bulamamış olabilirim fakat bu sizin bir şans vermenizi engellemesin sakın. ■ GÜLHİS



MADELİNE MİLLER
GALATEİA

Eğer sizler de benim gibi "Aa Madeline yeni kitap yazmış, kısa da aslında, alalım bakalım!" diye düşünüp kitaba yaklaşırsanız büyük bir hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Çünkü kısacık ve tek bir öyküden oluşan bir kitaptan bahsediyoruz. Üstelik kitabın büyük çoğunluğunu illüstrasyonlar oluşturuyor ve kitaba başlayıp bitirmek en fazla bir saat sürüyor.

Madeline Miller ise yoluna aynen bildiğimiz gibi devam ediyor. Kendisine mitolojiye düşkün insanlardan (biraz da feministlerden) oluşan güzel bir okuyucu kitlesi oluşturan yazarımız, bu cenahtan yoluna devam etmekte. E haliyle de yine mitolojik bir hikayeyle karşımıza çıkıyor: *"Pygmalion ve Galateia".* Ünlü ve becerikli bir heykel ustası olan Pygmalion'un, kendi yaptığı heykellerden birine olan hayranlığının aşka dönüşmesini ve bu heykelin canlanmasını anlatan mit, Madeline'ın ellerinde biraz daha farklı bir boyut kazanmış. Pygmalion, hikâyenin kötü adamı rolünde ve Galateia, özgürlüğü arzulayan bir kadın figürünü canlandırıyor.

Kitabın temposu oldukça keyifli. Madeline'ın kalemi alışık olduğumuz çizgide. Fakat burada övgülerin yarısını kitaptaki illüstrasyonlardan sorumlu Ambra Garlaschelli'ye göndermek gerek diye düşünüyorum. Bence kitabın en güçlü yanı, hikâyeye çok iyi bir şekilde uyum sağlayan ve oldukça başarılı olan illüstrasyonlar.

Gelelim kitabın en büyük günahına. Başta da bahsettiğim gibi, öykü çok kısa. Dolayısıyla kısacık bir metnin içine girmek ve kendini kaptırmak da oldukça zor. Yani ben tam adapte olduğum ve "Vaay iyiymiş!" demeye başladığım anda kitap bitiverdi. Saate baktım, başlayalı yarım saat olmuş. Yahu zaten tek bir öykü içeriyor, o da biraz uzun bir öykü olsun da novella diye yuttur millete be Madeline… ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz daha uzun olsa veya böyle güzel illüstrasyonlarla beraber 2-3 öykü daha içerse, çok daha güzel bir okuma deneyimi yaşatabilirdi ama ne yapalım; çizimlerin tadını çıkartalım bari… ★★★☆☆

PAT BARKER
TROYALI KADINLAR

Tüm kurmaca eser kategorileri içerisinde, kendine en çok zarar veren türün bilimkurgu olduğunu düşünüyorum. Aslında ucu bucağı en açık, sınırları en belirsiz tür olmasına rağmen kendi oluşturduğu engellere takılıp tökezliyor hep. Ciddi bilim insanları, yarım tonluk savaş zırhı içinde uzaylı parçalayan sığ asker tiplemeleri, teknoloji dehası nerdler, dünyanın (veya evrenin) kurtarılma ihtiyacı… Yapmayın yahu, aşın şu sınırları…

Callahan Günlükleri, aslında tam da bu bahsettiğim sınırların dışına kurulmuş, tuhaf ve keyifli bir barda geçiyor. Bu barın en özel tarafıysa, buranın terapi koltuğundan hallice bir dert küpü olması. Buraya gelenlerin bir kısmı dert dinlemeye, bir kısmıysa dert anlatmaya geliyor. Yani kısaca, terapi niyetine kullanılan, kimsenin kimseyi umursamadığı ve kimsenin kimseyi yargılamadığı bir barda geçen hikayelerden oluşan, sıcacık ve kocaman bir öykü kitabı var karşımızda.

Şu ana kadar anlattığım hususların hiçbirinin bilimkurguyla alakası olmadığının farkındayım. İşte bence işin güzelliği de burada. Öyküler o kadar çeşitli ki… Mesela bir gün bu bara, dünyayı yok edip etmeme konusunda analiz yapması için gönderilen bir uzaylı gelirse neler olur? Normalde, insanların bu uzaylıyı durdurmasını ya da ona yalvararak bu kararından vazgeçirmelerini bekleriz değil mi? Buradaysa herkes uzaylıyı teselli ediyor, *"senin işin de zormuş be birader"* diyerek sırtını sıvazlıyor. Böylece de Spider Robinson, bahsettiğim sınırları elinin tersiyle itmiş ve bilimkurgunun klişelerine bakıp zarifçe gülümsemiş oluyor.

Bu arada Spider Robinson ülkemizde pek bilinmese de kalemi gerçekten çok kaliteli. Keyifli, akıcı ve şakacı bir mizacı var. Bilimkurguda pek alışık olmadığımız bu tatlar yer yer Andy Weir'ı, bolca da Douglas Adams'ı anımsattı bana. Üstelik yazarımızın başarısı yalnızca üsluptan ibaret de değil. Hemen hemen her öykü oldukça yaratıcı ve şaşırtıcı. Benim tek ısınamadığım husus, öykülerin sonlarının biraz hızlı bağlanması oldu. Ona da adım adım alıştım, daha doğrusu keyif almaya baktım. Zaten kim insanın içini ısıtan bilimkurgu soslu öykülere hayır diyebilir ki? :) ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Klasik bilimkurgu kalıplarının dışında, rahat ve keyifle okunan bu öyküleri es geçmemek lazım. ★★★★☆

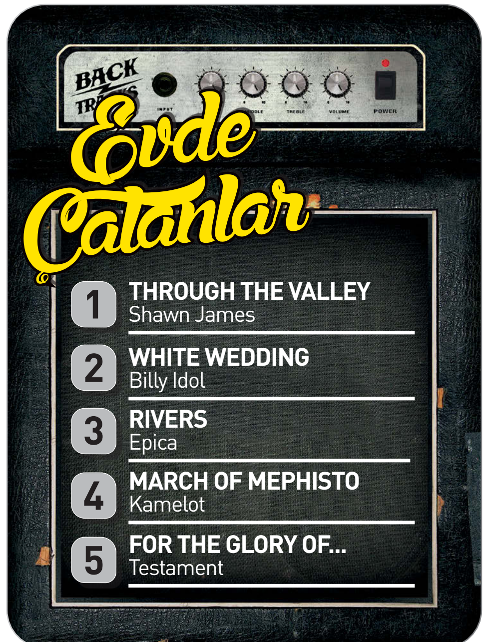


OBITUARY
DYING OF EVERYTHING

Karşıma "Çok methini duydum kardeş şu death metalin, acaba şöyle yenilerden ne dinleyek, ne önerirsin?" diye soran biri çıksa bu albümü önerebilirim ben aslında. Hayvan gibi riffler, hayvan gibi davul, böğüre böğüre hayvan gibi vokaller, daha ne olsun?!

Tabii işin şakası bir yana, Obituary dediğimiz zaten death metalin duayen gruplarından; 85'ten beri Florida death metal akımının en öncü isimlerinden biri. Dying of Everything, Obituary'nin en iyi olduğu albüm değil tabii ki ama John Tardy'nin sesi hala müthiş, Donald Tardy davulu hâlâ konuşturuyor, Trevor Peres ritm dersi veriyor falan. Yani Obituary seven birini üzecek bir albüm değil, War ve My Will To Live gibi şarkıları döndüre döndüre dinleyip yardıra yardıra kafa sallattığına göre neden üzülelim ki zaten. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Obituary hâlâ eski formülleri kullanmaya çalışan ve tarzını bozmaya pek de niyeti olmayan bir grup. Modern death metal seviyorsanız kulağınıza biraz çiğ gelebilir ama babaların yine de yavaşlamaya hiç niyeti yok. ★★★½☆



METALLICA SCREAMING SUICIDE

METALLICA
SCREAMING SUICIDE (SINGLE)

Nisan ayındaki 72 Seasons albümü öncesi Metallica'dan ikinci single da geldi ve albümün tonunun nasıl olacağını daha iyi anlamış olduk. Şimdi burada karar vermem gereken bir şey var. Bu albümü (ve haliyle bu single'ı) Metallica'yı popüler yapan dönemine kıyasla mı değerlendirmem gerekiyor, yoksa o yıllar çoktan geride kaldı deyip "Dede Metallica" olarak mı değerlendirmem gerekiyor? Ben ilkini seçiyorum, çünkü dergide bu single'dan bahsetmemizin başlıca sebebi o eski albümlerin hatırının çok fazla olması.

Bu yüzden Screaming Suicide bana oldukça "yavan" bir şarkı geldi. James Hetfield'ın açıklamasıyla «insanların iç dünyasındaki karanlıkla yüzleşmesi gerektiğini» anlatıyor şarkı ama müzikal bir kimlik eksikliği var. Konu ciddi ama duyduğumuz şeyler beni ne iç dünyamla konuşmaya motive etti ne de bu duyguyu daha da körükledi. Lux Æterna›da yine bir akor ilerlemesi var ama Screaming Suicide sadece konserde duyduğumda (bir ihtimal) bir iki kafa sallayacağım bir enerji dışında başka bir sunamadı bana. Bu da onu benim gözümde yavan yapıyor işte. ■ MERT K.

Fazla uzaklara gitmeye gerek yok. Önce açın Unforgiven'ı, biraz ileri sarın, dinleyin solosunu. Sonra taze taze Screaming Suicide açın, yine biraz atlayın, soloyu dinleyin. Eğer ihtişam farkını, kalite farkını, yaratıcılık farkını göremiyorsanız ben buna anca "pembe gözlük effect" derim. İnsan idol gruplarından birinden böyle şeyler dinleyince üzülüyor. -Eser

İnanır mısınız koskoca dergide Metallica'nın son single'larını beğenen bir tek ben varım yahu… Kabul ediyorum, bu bizim bildiğimiz Metallica değil. Tamam bu müziğe trash demek de olmaz ama bu yine de şey… Şey işte… Metallica yahu!

Death Magnetic'le beraber artık iyiden iyiye trash sularından uzaklaşıp heavy metal-hard rock kıvamına doğru giden bir Metallica'dan bahsediyoruz hem de. Bu yüzden yeni albümün Load-Reload döneminin modern bir yansıması olacağını düşünüyorum, bakalım.

Tüm dünyaya açık çağrıda bulunma vakti geldi o zaman… Arkadaşlar, gelin hep beraber el ele tutuşup Metallica'yı geçmişiyle kıyaslamayı bırakalım ve Metallica'nın tadını çıkartalım. James biraz zorlansa da hâlâ kükrüyor, Lars fuel-vari twin ataklarıyla gülümsetiyor, Kirk wah pedalına her zamanki gibi öpücükler gönderiyor ve Rob bence hiç olmadığı kadar ön planda dıbıdıbılıyor bass gitarını. Ne demişler, Metallica yahu! ■ KIVANÇ G.

Meddya

IN FLAMES
FOREGONE

Melodik death metal müziğin kurucularından biri olmasına rağmen en büyük şamar oğlanı ve günah keçisi olan In Flames'in yeni albümü mü gelmiş? Albüm öncesi gelen single'lar fena değildi ama albüm yine "meh" bir albümdür kesin…



Siz de böyle düşünüyorsanız, çok tatlı bir sürprizle karşılaşmak üzeresiniz. In Flames uzun bir süre sonra çok iyi bir albüm yapmış. Sonunda be!

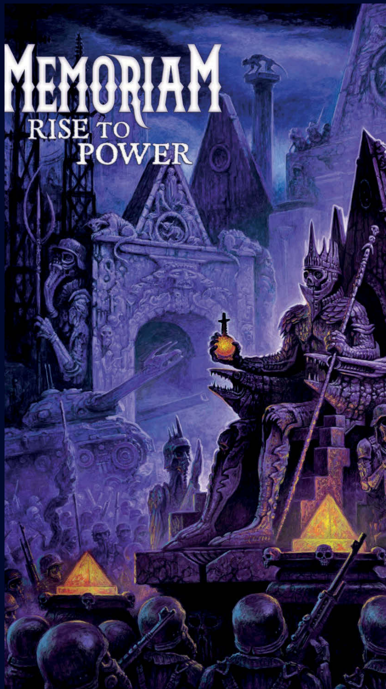
In Flames'in müzikal yolculuğunu kısaca özetlersek, bu albümün neden bu kadar başarılı olduğunu da daha net anlayabiliriz bence. Grup, melodik death metal müziğin kitabını yazarak, türü biçimlendiren ve mihenk taşı olan albümlerle kariyerine başlıyor. 2000'li yıllarda çizgisini biraz daha yumuşatsa da duruşundan pek taviz vermeden devam ediyor. Fakat 2010'lardan sonra bambaşka bir gruba, yeni jenerasyona hitap edebilmek için kırk takla atan samimiyetsiz bir şeye dönüşüveriyor... Son albümlerle artık death metalden tamamen uzaklaşıp "modern metal" (adlandıramadığım her şeye modern metal deyip kaçıyorum) sularına yöneliyorlar.

İşte, In Flames uzun bir süre bu arafta kalan bir grup. Bu süreçte de ne eski hayranlarını ellerinde tutabildiler, ne de yeni jenerasyonu kendilerine çekebildiler. Geçmişin ekmeğini yiyen mirasyedi bir grup olup çıktılar.

Ve yıllar sonra, sonunda aranan kanı bir şekilde bulup tedaviyi harika bir şekilde uyguladıklarını görebiliyoruz. Bahsettiğim araf durumu sebebiyle Foregone'dan yine kitlelerce nefret edilme ihtimali mevcut olsa da, ben albüme bayıldım. Öyle güzel bir çizgi yakalanmış ki… Albüm her ne kadar müzik camiasında ağırlıklı olarak köklere dönüş albümü olarak nitelendirilse de, bence o iş o kadar da basit değil. In Flames, Foregone ile hem eski günlerdeki sert metal çizgisine göz kırpmış; hem de modern yapılarla 2020'lere hitap edebilmeyi başarmış.

Besteler başarılı ve akılda kalıcı. Anders kariyerinin en iyi vokal performanslarından birini sergiliyor. Björn gitarda her zamanki gibi hızlı, duygulu ve etkili. Tamam canım, daha ne istiyoruz? In Flames yeter ki böyle albümlerle gelsin bize, vallahi şamar oğlanı yaftası sonraki albümde unutulur gider yahu… ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Eski In Flames'i sevenler ile yeni In Flames'i sevenler toplaşsınlar. Bugün barışma vaktidir... ★★★½☆



MEMORIAM
RISE TO POWER

Aylar birleşince bu sayıya iki death metal albümü sığıştırabilmiş olduk ama Memoriam'ı atlamaya elim gitmezdi açıkçası. Efsane İngiliz death metal grubu Bolt Thrower, davulcusu Martin Kearns'in 38 yaşında ani ölümünün ardından kalan turnelerini iptal etmiş ve müziğe veda etmişti. 2016 yılında Bolt Thrower vokalisti Scott Fairfax yanına Benediction, Sacrilege gibi gruplardan da isimleri alarak Martin Kearns'ın anısına Memoriam'ı kurdu. O zamandan beri 5 albüm çıkardılar ve hâlâ daha çatır çatır death metal yapmaya devam ediyor yaşlı kurtlar.

Bu mini tarih dersinden sonra Rise to Power'a gelecek olursam, Memoriam'ın bu sefer yer yer melodik death metale yöneldiğini gördüm ve bundan da büyük keyif aldım. Albüm genel olarak karanlık, sert, akılda kalıcı melodiler ve rifflerle dolu. Taş gibi albüm, defalarca dinleyip her seferinde de yeni detaylar keşfedebilmek, yeni heyecanlar duymak için bire bir. Albümde özellikle de Total War şarkısına dikkat çekmek istiyorum, ne de olsa oyuncu adamız :D ■ ESER

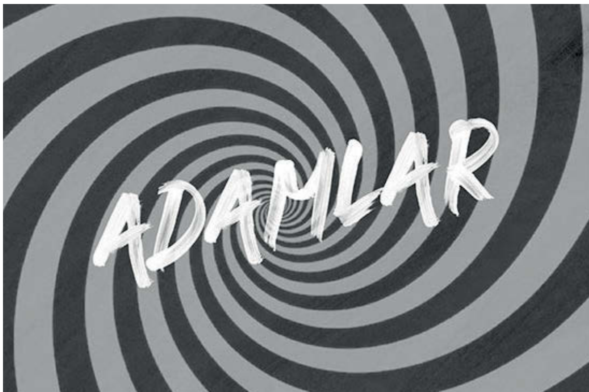
EDİTÖRÜN NOTU: Memoriam İngiliz death metalinin en önemli temsilcilerinden biri haline geldi ve Rise to Power ile de bence kimliğini iyiden iyiye oturtmaya, Bolt Thrower'dan ayrışmaya başladı. ★★★★☆

SLIPKNOT
BONE CHURCH

Metal müziğin artık pek de ana akım olmadığı hepimizin malumu. Slipknot gibi rahat rahat stadyum konseri verebilecek grup sayısı her geçen gün daha da azalıyor. Bu arada şunu da belirtmek gerek, Slipknot popülaritesini korusa da yeni işleriyle ilgi çekmeyi başaramıyor maalesef. Bana (ve gördüğüm kadarıyla birçok kişiye) göre, 2022 yılında çıkarttıkları "The End, So Far" albümleri gelmiş geçmiş en başarısız albümleri. Bunu grup üyeleri ve fanlar, grupla plak şirketi arasındaki anlaşmazlıklara bağlamış olsa da olay bu kadar basit midir bilemiyorum... Zaten The End, So Far ile plak şirketi Roadrunner Records arasındaki sözleşme sona eriyor ve Slipknot kendi plak şirketini kuruyor. İşte bu single da bu yüzden önemli: Slipknot'un kariyeri boyunca çıkarttığı ilk ve tek 'herkesten ve her şeyden bağımsız' ürünü bu.

"E bu kadar konuştun. Peki single nasıl?" diyorsanız sıkı durun... Bone Church çok zayıf bir single. Sakin, stabil, tek bir melodi üzerine kurulu beş buçuk dakikalık sıkıcı bir şarkı. Slipknot standartlarının çok altında, hatta Slipknot müziği ile uzaktan yakından alakası yok. Hayır işin kötüsü, artık *"bu ne abi böyle şarkı mı olur"* diye grubu uyaracak bir şirket de yok ortada. Umarım bu single, grubun kırdığı zincirlerinin en zayıf halkası olur… **Kıvanç G.**

ADAMLAR
HAREKETE KİMSE MANİ OLAMAZ. PART II



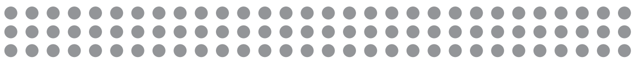
Adamlar, kuşkusuz son 10 yılın en hızlı yükselen indie rock gruplarından biri. Bu kısa zaman aralığına üç albüm ve iki EP sığdıran grubumuz, kendine has tarzı ve başarılı şarkı sözleriyle adından çokça söz ettirdi ve halen de söz ettirmeye devam ediyor. İyi ama, gidişat nasıl doktor?

Ben şahsen Adamlar'ın ilk iki albümdeki hallerini daha çok beğeniyorum. Gitarların ön planda olduğu, enerjik ve neşeli bestelerin karanlık ve tuhaf şarkı sözleriyle buluşup kafa karıştırdığı, saykodelik rock kıvamlı albümler bence çok başarılıydı. İkinci albümden sonra direksiyonu biraz daha ana akım müziğe kıran Adamlar, gitarın sesini kısıp klavyenin sesini açmaya karar vermiş olmalı ki; rock sularından gittikçe uzaklaştı… Peki şu anda yaptıkları müzik kötü mü? Kesinlikle değil. Sadece… Farklı.

Tek bir albüm yayınlamak yerine iki EP yayınlayan grubumuz, ikinci EP'de de ilkine benzer bir çizgide müzik yapıyor. Dinamik, keyifli, akıcı, ama Adamlar değil gibi de… Yani dört şarkı da oldukça güzel, özellikle "Döndürüyor" tam bir Adamlar klasiği, ama işte o eski havayı yakalamakta zorlanıyorum ben maalesef. Yoksa oldukça güzel bir EP var karşımızda. Sözler her zamanki kalitede, müzikalite de hiç fena değil. Özellikle bass-synth uyumu çok keyifli. Ama işte… Rock grubu atmosferi dağılıyor gibime geliyor ve bu pek de hoşuma gitmiyor… ■ KIVANÇ G.

EDİTÖRÜN NOTU: Önceki albümlerle kıyaslamadan dinlerseniz, iyi vakit geçireceğinizden emin olabilirsiniz. ★★★½

İngiltere'de haftada 4 gün çalışmayı içeren deneyler çalışanların ferah ve mutluluğunun çılgınca artmasıyla başarılı sayılmış. Darısı kalan bütün ülkelerin başına!



Güneşten kopan parça!

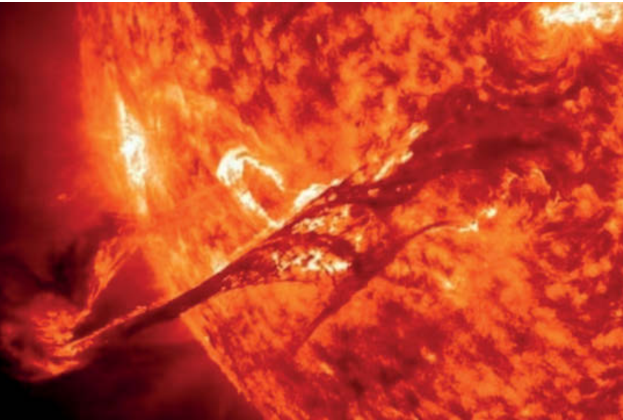
Güneş patlamaları sık gerçekleşiyor, fakat bu seferki başka

Bilim insanları ilk defa güneşten bir parçanın kopuşunu gözlemleme şansı yakaladı.

Boulder, Colorado'daki Ulusal Atmosferik Araştırma Merkezi'nden Scott McIntosh'un Space.com'a yaptığı açıklamaya göre bu tür kopmalar güneşin 55 derecedeki enleminde periyodik olarak meydana geliyor, kutuplara doğru hareket edip sonrasında kayboluyor. Fakat bu fenomenin neden gerçekleştiği ve neden periyodik olarak tekrarlandığı merak konusu.

Kutbi girdaplar dünyada da yaşanıyor. Fakat biz bu atmosferik olayı kutuplardaki düşük basınçlı havanın çevre bölgelere soğuk hava taşıması olarak tecrübe ediyoruz. Güneş üzerindeyse, bir güneş patlamasının bu çeşit bir girdapla etkileşime girişini ilk defa gözlemliyoruz. Bu da James Webb teleskobunun gücü sayesinde elbette.

Bu gözlem ayrıca güneşin de gaz bulutundan oluşan gezegenler gibi kuvvetli kutbi girdapları olduğunu gösteriyor. Teleskoptan alınan verileri inceleyerek, bilim insanları güneşin nasıl işlediği konusunda daha çok bilgi sahibi olmayı umuyor. ■ **GÜLHİS**





Elon Musk, Twitter mühendislerinden işte BUNU istedi!!

Elon Musk gerçek mi? İşte Elon Musk'ın gerçek olup olmadığıyla ilgili son haberler...

Şimdi düşünün: Twitter'da X miktarda takipçiniz var. Bir tweet atıyorsunuz. Hay Allah, X kişiden az görüntülenme almış, daha da az kişi beğenmiş. Bir iki kişi de altına bir şeyler yazmış.

Gidip Twitter destek hattına yazıp "BENİM TİVİTLERİMİ KİMSE GÖRMÜYOO, NEDEEEN?" diye çemkiriyor musunuz? Sanmıyorum. Birisi böyle bir çıkışta bulunsa aklı başına bir insan olduğunu düşünür müsünüz? Onu da sanmıyorum.

Ama Elon Musk tam olarak bunu yaptı işte.

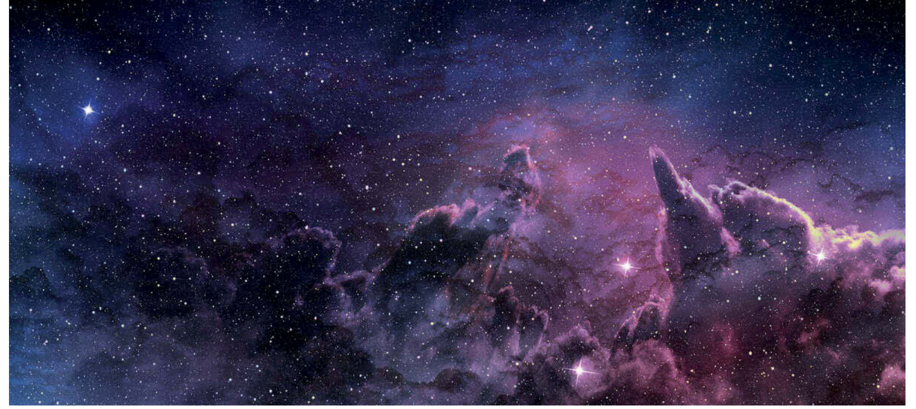
Olay şuradan çıkıyor. Eloncan, Super Bowl öncesi Eagles'ı destekleyen bir tweet atıyor. ABD başkanı Joe Biden da benzer bir şekilde Eagles'ı destekleyen bir tweet atıyor. Ama Biden'ın tweeti Eloncan'ınkinden daha çok ilgi görünce, duyumlara göre Elon Twitter mühendislerini topluyor, diyor ki benim tweetlerimi herkese göstereceksiniz. En önce, ilk benim tweetim olacak. *(Söylentilere göre istediği cevabı vermeyen bir mühendisi de kovmuş tabii bu arada. Adam gerçekten kendine 44 milyar $'a oyuncak almış gibi yahu... -Can)*

Sonra da bu Eagles'ı desteklediği tweeti siliyor.

Bu Twitter'daki "Sizin İçin" sayfası da başlıyor Elon Musk'ı herkesin gözüne gözüne sokmaya. Haber bu kadar. ■ **GÜLHİS**

James Webb teleskopu altı yeni galaksi keşfetti...

Ama NASA'dakiler şok!



Özellikle uzayla ilgili haberlerde ve mevzularda bazen işin ölçeği öyle noktalara varıyor ki kendimi tekrar Tengen Toppa Gurren Lagann izliyor gibi hissediyorum. Neyse ki kimse birbirine galaksi fırlatmıyor henüz.

Haberimiz bilim insanlarının keşfettiği altı yeni KADİM galaksiyle ilgili. "Kadim" kısmını özellikle vurguluyorum, çünkü uzmanlar bu galaksilerin aşağı yukarı 13.5 milyar yaşında olduğunu tahmin ediyor -ki bu da evrenin daha tazecik, yepisyeni dönemlerine tekabül ediyor.

İşin ilginç tarafı şu: Uzay ve zaman işin içine girdiğinizde biliyorsunuz ki aslında gerçek zamanlı gözlem yapmak yerine aslında geçmişte olan bitene bakış atabiliyoruz, çünkü evrenin taaa diğer köşesindeki ışık bize ulaşana kadar ohooo yani. İyice basit bir analojiye indirecek olursak bu keşfedilen galaksiler de evrenimizin daha bebek olduğu dönemde, yeni yeni emekleme çağında olması gerekirken bayağı bildiğiniz emeklilik yaşı gelmiş, okeyde taş dönmeye çalışır halde bulunmuşlar. Bu da o kadar beklenmedik bir sonuç ki, "bilim.exe çalışmayı durdurdu" hatası vermiş incelemeyi yapan uzmanlar.

Henüz açıklama bulamadığımız bu durum, evrenimiz hakkında bildiklerimizi tekrar bir gözden geçirtip bildiğimizi sandığımız birçok şeyi de sorgulatıyor tabii. James Webb teleskobunun sadece 14 ayda böylesine büyük keşifler yapıyor olmasıysa kesinlikle heyecan verici. ■ **CAN**



Meta (yani Facebook) yeni bir üyelik sistemi deneyecek

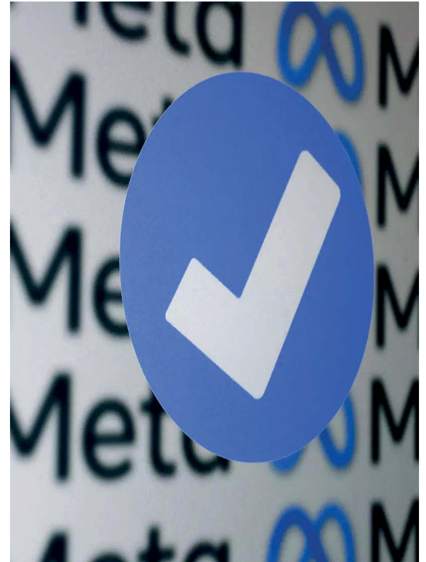
Bir sen eksiktin. Aferin sana bravooo...

Eloncan'ın acayip davranışları zengin ve hayattan kopuk kimseler arasında çok beğenilmiş olsa ki Mark Zuckerberg de kendi mavi tik ve daha çok para sistemini hayata geçirmeye karar vermiş.

Adı da Meta Verified.

Ücreti site üzerinden 11,99$, iOS üzerinden 14,99$ olacak sisteme kimlik kartınızla ve kişisel bilgilerinizle giriş yapmanız halinde hem çok fiyakalı bir mavi tikiniz hem de kimlik hırsızlığına karşı ekstra bir korumanız olacak. Ayrıca direkt müşteri hizmetleri servisi de sunacaklarını söylüyorlar.

Size sadece Facebook'un sosyal medya alanında çalışan bir çalışma arkadaşımızın kimliğini yeterince gerçek bulmadığı için kendisini tüm Meta servislerinden banladığını ve bu işle koca bir şirketin haftalardır uğraştığını söyleyerek bu haberi kapatıyorum. Siz buradan gerekli çıkarımı yaparsınız.
■ **GÜLHİS**



UFO'lardan bir demet!

Meteoroloji balonları, gözlem cihazları ve uzaylılar...

Uzaylı arayanları üzmek istemem ama gene yanlış alarm. Bizi Türkiye simülasyonundan çıkarsınlar da ne testi yaparlarsa yapsınlar diyenleriniz uzaylılar tarafından kaçırılmak için biraz daha bekleyecek.

Çünkü ABD'nin üç farklı bölgede vurarak düşürdüğü tanımlanamayan uçan objeler Çin'in gönderdiği gözetleme cihazları olabilir.

ABD yakın zamanlarda bir tanesi Alaska açıklarında, bir tanesi Kanada'da, öbürü de Lake Hurron, Michigan'da olmak üzere üç farklı uçan cisim görüldüğünü ve bunların vurularak indirildiğini açıklamıştı. Sonrasında, Çin hükümeti bu cisimlerden hiç değilse bir tanesinin kendilerine ait, rotasından çıkan meteoroloji ölçüm cihazı olduğunu savunmuştu.

Şimdiyse ABD hükümeti bu cihazın kalıntılarında dinleme ve kayıt yapma özelliğine sahip parçalar bulduğunu iddia ediyor.

Sonuç itibariyle uzaylılar yok, dağılabilirsiniz. (Japonlar da en son bir dubayı uzaylı sanmışlardı. Heyecanlandırmayın oğlum lan insanları!) ■ **GÜLHİS**

Cehennemlik Teknolojiler

Dahiyane(!) fikirlerde bugün!

Lazerli makas

Bazen böyle küçük çocukların Zihni Sinir tarzı fikirleri olur ya... İşte sokakların kenarına yürüyen kaldırım yapma, hiç bitmeyen dondurma vesaire gibi. İşte bu makas, bu tür bir fikrin yetişkin ve finans desteği bulabilen bir kişinin aklına gelmesiyle ortaya çıkmış.

Konsept efsane: Makasla düz kesmek zor. O zaman biz üstüne bir lazer koyalım ve o lazerin ışığı boyunca kessin insanlar ve dümdüz olsun!

DOSTUM PEKİ YA ELİMİ HAREKET ETTİRİRSEM??

Bakın, şüphenin ilgili lehine yorumlanması diye bir şey var. Dedim belki de ben yanlış düşünüyorum. Açtım ve baktım yani bunu kesin alıp kullanmayı deneyen olmuştur diye. Gene yamuk oluyor!

Bir video izledim, adam elinden gelen her şeyi yapıyor. (Ki bir makas kullanmak bu kadar meşakkatli olmamalı.) Kâğıt kesiyor, karton kesiyor, lazer ışığına referans olsun diye kâğıdın karşısına kesik atıyor, çizgi çiziyor… Uzun lafın kısası, hayatımda gördüğüm tek ve en saçma makas eklentisi bu lazer. Ayrıca da hantal duruyor. Hıh. ■ **GÜLHİS**



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler



DRAGON QUEST SLIME'I ŞEKLİNDE OYUN KOLU

Güzel şeyleri hep Japonya kapıyor...

Şimdi diyebilirsiniz ki 2019'da çıkmış ve benim alamayacağım bu oyun kolunun bu köşede ne işi var? Fakat bu köşenin adı İNİOBİR GİOFETÜ! Yani insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler!

Ve benim bu saçma oyun koluna ihtiyacım var.

Dragon Quest VIII'in çıkışı vesilesiyle Hori firmasına yaptırılan ve sadece Japonya'da satışa sunulan bu efsane ötesi oyun kolunu maalesef şu anda sadece ikinci el olarak temin edebiliyorsunuz, o da efsane ötesi pahalı tahmin edebileceğiniz üzere. Yani, döviz fiyatı da pahalı, o derece.

Fakat bu şirin şeyi görünce başka insanların da bu acayip oyun kolundan haberi olmalı diye düşündüm. Çünkü gerçekten kullanılabiliniyor. PS4 versiyonlarını gördüm çoğunlukla internette.

Hakkında söyleyebileceğim çok bir şey yok. Playstation oyun kolu. Slime şeklinde. Bakın ve üzülün yani ben daha ne diyebilirim bilmiyorum. ■ **GÜLHİS**



AYIN ROM ÇEVİRMESİ

CHORO Q WONDERFUL!

[PS1]

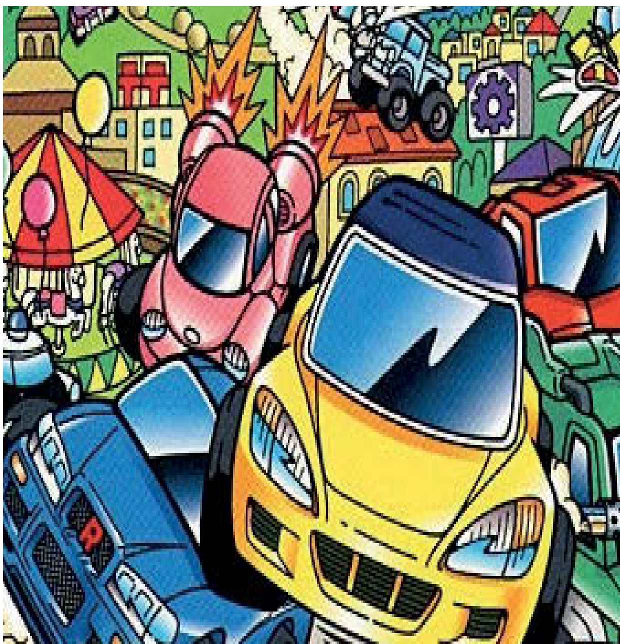


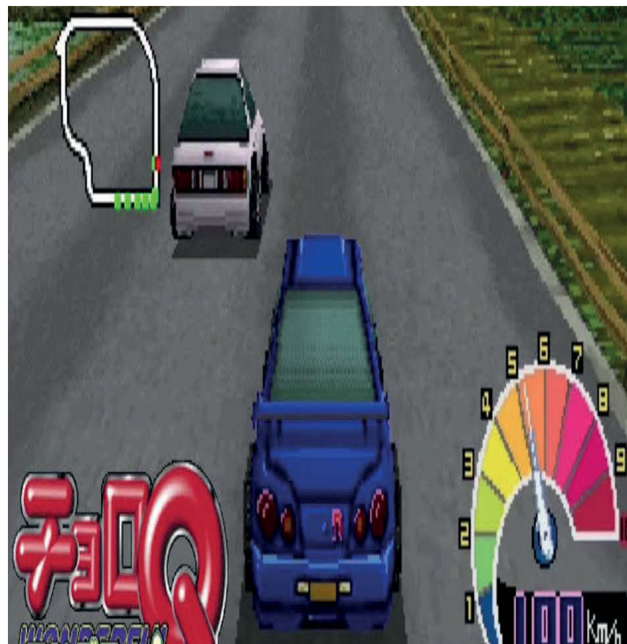
"Evinize koşun Atari'yle coşun!" Sloganlarını yakalayamamış olsam da her dönemin kendine ait bir atarisi vardı. Bizim dönemin atarisi de NES klonlarıydı. Mahalle kırtasiyelerinde bile oyun kasetleri satılan bu klonlar televizyonu bozduğu gerekçesiyle ebeveynler tarafından kuşkuyla karşılansa da bir sürü çocuğun dünyası renkleniyordu bu aletler sayesinde. 90'ların sonlarına doğru bilgisayar daha bizim mahallede yaygın değilken yapılacak iki şey vardı: Ya boş arsada top peşinde koşacaktık ya da adaptör patlatmadan atariyle coşacaktık! Bu ia Yepisyeni, cillop ötesi, pırıl pırıl bir köşeyle karşınızdayız. Bu köşemizde Batı'ya gelmediği için İngilizce desteği olmayan, bu yüzden de uzun yıllar boyunca oynayamadığımız, nihayetinde de cefakâr hayranlar tarafından İngilizce dil yaması yapılan en yeni retro oyunları (!?) ele alacak, keşfedilmeyi bekleyen piksel piksel sulara beraber dalacağız.

Köşemizin ilk konuğu da aslında Japonya'da hayli sağlam bir takipçisi bulunan Choro Q serisinin PS1'e çıkan, adı gibi Wonderful oyunu. Ocak ayında oyunun İngilizce yaması Robert_mvsa tarafından tamamlandı ve hayrına retro severlere sunuldu. Gözlerinden öpüyorum kendisinin.

Peki nedir Choro Q serisi? En basit haliyle yarış – RYO diyebileceğimiz, özellikle de zamanı için hayli özgün bir oyun. Dönemin teknolojisine uygun bir açık dünya haritada dolaşabilir, diğer yarışçılarla diyaloğa geçebilir, görevler alıp yarışlara katılabilir ve topladığınız parçalarla aracınızı geliştirebilirsiniz. İçerdiği RYO elementleri yüzünden mutlaka dil bilmenizi gerektiren bir oyun yani.

Unutmadan Choro Q aslında Takara tarafından yaratılmış bir oyuncak araba serisi. Japonya'da hayli popüler olan bu serinin 30'dan fazla da oyunu var ki sadece birkaç tanesi Batı'ya lokalize edildi. Bu yama sayesinde serinin dördüncü oyununu da çıkışından neredeyse 25 yıl sonra keyifle oynayabilirsiniz. Özellikle yeni serilere aç oyuncuların mutlaka şans vermesi gereken bir oyun, keza ben de çok keyif aldım. ■ EMRE S.







SIERRA'NIN ID SOFTWARE'I AL(MA)MASI

KEN WILLIAMS'TAN YATIRIM TAVSİYELERİ...

Video oyunları tarihine baktığımız zaman sektöre yön veren en büyük olayların doğru atılımlardan çok yanlış tercihler sonucu ortaya çıktığını kolayca görebiliyoruz. Mesela Nintendo'nun zamanında Sony'i reddederek Playstation'ın doğuşuna sebep olması ve oyun tarihine farkında olmadan bambaşka bir yön vermesi gibi. Aslında benzer bir olay zamanında id Software ve Sierra arasında da yaşanmıştı.

80'lerin sonuna doğru yaklaştığımızda sadece 4 kişiden oluşan id Software firması devrim niteliğinde olacak bir oyun üzerinde çalışıyordu: *Wolfenstein 3D*. Her ne kadar firma Shareware sistemi üzerinden yaptıkları oyunlarla giderlerini karşılayabilse de büyük projeler için büyük kaynaklara ihtiyaçları vardı. Bunun için de dönemin en büyük firmalarından olan Sierra'nın son zamanlarda çocuk oyunlarına yöneldiğini fark eden John Romero, firmaya kendileri yaptıkları *Commander Keen* oyunlarından gönderdi. *Commander Keen*'i de özellikle Roberta Williams'ın beğenmesinin ardından iş konuşmak için firmaya davet edildiler.

İki firma Sierra ana merkezinde bir araya geldi. Ken ve Roberta Williams çiftine önce *Commander Keen* oyunlarını, sonra da çok beğeneceklerini düşündükleri ve henüz geliştirme aşamasında olan *Wolfenstein 3D*'yi gösterdiler. Fakat Ken bu yeni oyundan hiç etkilenmişe benzemiyordu. Romero o gün yaşadığı şaşkınlığı şu sözlerle özetliyor: "Afallamıştım. Karşısında oyun dünyasının geleceği, yeni bir oyun türü duruyordu ve Ken bunu fark edememişti"

Gene de Williams çifti firmaya bir teklifte bulundu. 2,5 milyon dolar değerinde Sierra hissesi karşılığında id Software'i satan alarak bir iç stüdyo haline getirmeyi önerdiler. Ekip aslında bu teklife hayli sevinse de (4 kişilik ufacık bir stüdyodan bahsediyoruz çünkü) Ken Williams'ın *Wolfenstein 3D*'deki potansiyeli görememesi Romero'yu büyük hayal kırıklığına uğratmıştı. Bu yüzden id Software'e ne kadar önem verdiklerini görmek için 100.000$'ın nakit olarak verilmesini talep etti. Fakat Ken bu talebi kabul etmedi ve iki firma kendi yollarına gittiler.

Gerisini zaten biliyorsunuz. *Wolfenstein 3D* tamamlanıp piyasaya çıktıktan sonra oyun tarihinin en önemli oyunlarından biri haline geldi ve id Software'i de çok kısa süre içerisinde sektörün devleri arasına sokacak bir başarı elde etti. Hatta Ken Williams'ın 100.000 dolar yatırıma değmeyeceğini düşündüğü firma ardı ardına *Doom* ve *Quake* gibi başka bombalar da patlatmaya devam etti. Sierra ise zamanla eski başarılarının gölgesinde kaldı ve nihayetinde sonlarını getirecek olan CUC International tarafından satın alındı.

Ken acaba verdiği yanlış karar yüzünden başını hâlâ taşlara vuruyor mudur, bir gün kendisiyle tanışırsam soracağım ilk soru bu olacak sanırım. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

[WII VERSİYONU]

Bir dönemin efsanesi Medal of Honor'ın günümüzdeki hali malumunuz. Seri yıllar içerisinde ivme kaybettikçe sayısız platforma oyun yağdırarak piyasaya tutunmaya çalıştı ki pek çoğu gayet tırt oyunlardı. Ne var ki bu yığının arasında pek kimse fark etmeden geçip giden sağlam oyunlar da oldu. *Heroes 2*'nin Wii versiyonu da bunun en güzel örneği.

Oyunun PSP versiyonu da mevcut fakat ben Wii versiyonunu öneriyorum. Zira oyunu standart FPS'lerden ayrı bir yere koyan en büyük özelliği Wii'nin kontrollerine harika şekilde uyarlanmış olması. El bombalarını Wiimote ile fırlatmak, sniper'ın zoom'unu Wiimote'u döndürerek ayarlamak, roketatarı kullanmak için Wiimote'u omuza koymak ve bunun gibi daha pek çok daha örnek hem çok doğal hissettiriyor hem de feci şekilde eğlenceli. Bu motion hareketler sizi iyice havaya sokunca da özellikle kalabalık çatışmalar nefes kesiyor.

Tabi her FPS'nin belası olan yapay zekâ problemi *Heroes 2*'de de mevcut maalesef. Oyunun yapay zekâsı gerçekten berbat ve sık sık Amerikan ve Alman askerlerinin abartısız burun buruna olup birbirini vuramadığını görüyorsunuz. Takım arkadaşlarınızın da size pek bir faydası yok zaten. Bir de oyunun spawn olayını gözünüzün önünde yapması çok komik, belirli noktalarda bildiğin gökten zembille asker iniyor.

Bu eksiler çok da canınızı sıkmasın, girişte de belirttiğim üzere oyunun olayı özgün kontrol sistemi zaten. Gerçek potansiyelini deneyimlemek için Wiimote + Nunchuk ikilisiyle oynamanız lazım yani (Emülatörcüler size diyorum). Wii'niz hâlâ duruyorsa kurup mutlaka deneyin derim. Konsolun en hakkını veren oyunlardan biri çünkü *Heroes 2*.

■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

URBAN CHAMPION

(NES)

Ya gerçekten, yokluktan neler oynamışız yahu zamanında… Her ne kadar bunun ilk çıktığı dönemde (1984) ben bile daha portakalda vitamin olsam da yıllar sonrasında bile arkadaşlar arasında "atanamamış Street Fighter" modunda oynadığımızı hatırlıyorum bu oyunu. Hani o dönemde Street Fighter diye bir şey icat edilmişken niye dönüp de bunu oynarsın, değil mi? O zamanlar aklımız ermediğinden elimize ne geçirirsek oynuyorduk işte, seçici değildik şimdiki gibi. Urban Champion da haliyle elimizden geçen oyunlardan biri oldu böylece.

Şimdi aslında Urban Champion'ın olayı alabildiğine basit: Barın önünde birbirine giren iki tane adam var. Karakterinizin 200 dayanıklılığı var, her hafif yumruk bu dayanıklılıktan 1 yemek suretiyle karşınızdakini döve döve kaldırımdan atmaya çalışıyorsunuz. Kombo falan gibi şeyler belli ki henüz icat edilmemiş, çünkü gerçekten "duf duf" efektiyle yumruk atmak dışında bir şey yapmıyorsunuz. Rakibiniz kaldırımdan düşerse kovboy filmlerinde birbiriyle düello yapmaya hazırlanan tiplerin arasından geçen çalı çırpı misali geriye yuvarlanarak bir sonraki sokağa geçiyor. Her üç sokakta bir lağım deliği açık oluyor bir de, lağım deliğine düşürürseniz yukarıdaki camdan bir kadın çıkıp konfeti yağdırıyor üzerinize… Ha, yukarıdaki camlara değinmişken, yumruk sallamak ve sağa sola gitmek dışındaki yegane mekaniği daha var oyunun: Arada bir (NİYEYSE) birileri çıkıp pencereden saksı atıyor kafanıza, bir de onlardan sakınmaya çalışıyorsunuz.

135 tane dövüş kazanabilirseniz şampiyon olabiliyormuşsunuz sonunda ama ben hiç o kadar sabredemedim. Hani düşünün, o zamanlar oynayacak oyun sınırlı, elde olana yapışıp aylarca yıllarca oynuyoruz ve ona rağmen bunu bitirmeye çalışmak yerine Japonca Tsubasa'da hangi kanjinin hangi şuta denk geldiğini ezberlemeye çalışıp onu oynamaya çalışmışız. Demek ki siz bugün bu oyunu sadece "uzak durmak" adına bilseniz kâfidir. ■ CAN





FALLOUT 4

AYAĞIMI YORGANIMA GÖRE UZATMADIĞIM O AN...

Yıllardan 2015. *The Wticher 3* çıkmış, *Fallout 4* duyurulmuş ve bende anlamsız bir ısrar var *Fallout 4*'ün yılın oyunu olacağına dair. Tabii o zamanlar *The Witcher*'ı oynamamış olmanın cahilliği de var üzerimde. Ama E3'te gördüklerimden de ayıkamamışım *Fallout 4*'ün nasıl bir oyun olacağına. Diyalog sistemi, hiç de post-apokaliptik gözükmeyen renkli atmosferi falan defolarını pek umursamamıştım çıkış öncesi. Bu oyuna onlarca, belki de yüzlerce saat gömeceğimi kafaya koymuşum bir kere…

Sonra kasım geldi çattı, *Fallout 4* çıktı ve haliyle yumuldum tabii ben de. Yağmacı kampları talan ediyorum, kendi evime elektrik çekiyorum, "Settlement needs help!" diyorlar gidip onlara yardım ediyorum. Sonra bir daha diyorlar, yine yardım ediyorum... Atatürk imzalı beyzbol topunu bulup "Nasıl da buldum ha!" diyorum. Sonra yine bir yerlerden kulağıma "Settlement needs help!" sesleri geliyor, yine yardıma gidiyorum... Böyle böyle günler geçiyor Bostan'da. Ha bu arada Boston demişken, Google Maps'ten Boston'a da bakıp gerçekle oyundaki görüntüsünü de karşılaştırıyorum paralelde. Bu benim sıkça yaptığım bir şey ve bence oyunları daha da eğlenceli yapıyor. *Watch Dogs'un* Chicago'sunu, *Spider-Man*'in New York'unu bu şekilde karış karış gezdim mesela.

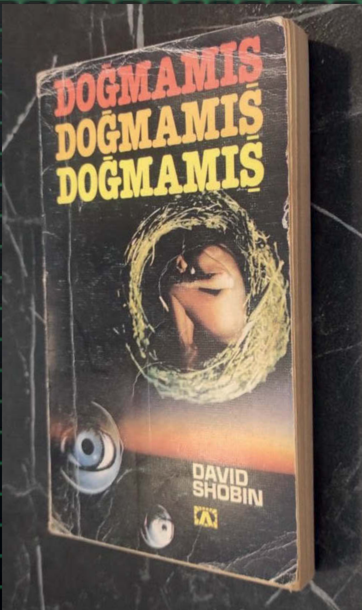
Boston'ın da tam olarak böyle altını üstüne getirirken bir gün, yanılmıyorsam Güney Boston taraflarında birkaç örümcekle karşılaştım; başladım temizlemeye. İlk başta normal örümcekler gibi gözükseler de fark ettim ki bunların seviyeleri yüksek, bayağı zor ölüyorlar. Derken sayıları gittikçe artmaya başladı ve acaba ufaktan kaçsam mı diye düşünmeye başladım. Ama inat damarım tuttu işte. Bir de birkaç tanesini öldürdükten sonra da manuel kaydediyorum oyunu, hem de üstüne yazıyorum eski kaydın. Bak hele, özgüvene bak! Ama bu örümcekler de bir türlü azalmıyor arkadaş… Azalmadığı gibi üstüne bir de kraliçe örümcek gelmesin mi?!! Ee, n'apıcam şimdi diye kraliçeye de saldırmaya başlıyorum ama olan oluyor ve mermim bitiyor… Örümcekler hâlâ hayatta, anksiyetemin tetiklenmesiyle rage quit atıyorum ama atsam ne yazar, üstüne yaza yaza hal olduğum Save dosyası savaşın ortasına atacak beni yine. Oradan başlayıp geri dönsem onca mühimmatı geri nasıl toplayacağım falan diye düşünürken bir daha oyun girmedim. Evet, mutsuz son. Onca vakit ne hayaller kuran ben bir anlık özgüven patlaması sonucunda oyundan koptum ve bir daha da girmedim.

Buradan da kamu spotu niyetine "Kesemediğin örümcekten kaçacaksın!" ve "En az iki kayıt dosyası!" demek istiyorum ki siz de mağdur olmayın. ■ **MERT K.**

(Halbuki kaçmak yerine kraliçenin seni ısırmasına izin verseydin Boston'ın resmi Spider-Man'i olma şerefine bile erişebilirdin belki de. Kraliçenin radyoaktif olduğuna bayağı eminim çünkü… -Can)

MEDYA

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ ROMAN // ALBÜM



DAVID SHOBIN

DOĞMAMIŞ

Bazı yazarlar ülkemizde pek bilinmiyor, mesela David Shobin. Halbuki adam te 1982 yılında, daha bilgisayarlar hayatımızı bu kadar ele geçirmeden önce "Doğmamış" isminde bir kitap yazarak teknolojinin yeri geldiğinde hayatımızı nasıl mahvedebileceğini bol korku soslu olarak yazmıştı.

Rosemary'nin Bebeği gibi bir hikâye bu. Hamile bir kadın bir uyku çalışması programına katılıyor ve burada bir bilgisayarın insafına kalıyor. Bilgisayarınsa kadının rahmindeki cenin için çok farklı planları var. Zaten kitabın tanıtım cümlesi şöyle: "Güzel bir hamile kadın. Ona âşık olan yakışıklı bir uyku araştırmacısı bilim adamı. Bebekle konuşan, aşırı zeki bir bilgisayar."

Kitabın en dikkat çekici yanlarından biri de bilimsel araştırma ve tıp konusunda çok detay bilgilerin verilmiş olması ve hem bilgisayar hem de tıp teknolojisindeki daha sonraki dönemde yaşayacağımız gelişimlere değinmesi. Stephen King'den de bolca övgüler alan bu kitap dili ve teması gereği yetişkinlere hitap ediyor tahmin edebileceğiniz gibi. Tabii artık baskısı bulunmayan bir kitap ama bilimkurgu ve tıbbi gerilim türlerini seviyorsanız belki bir yerlerden elinize geçer diye gözünüzü açık tutun. ■ **ESER**



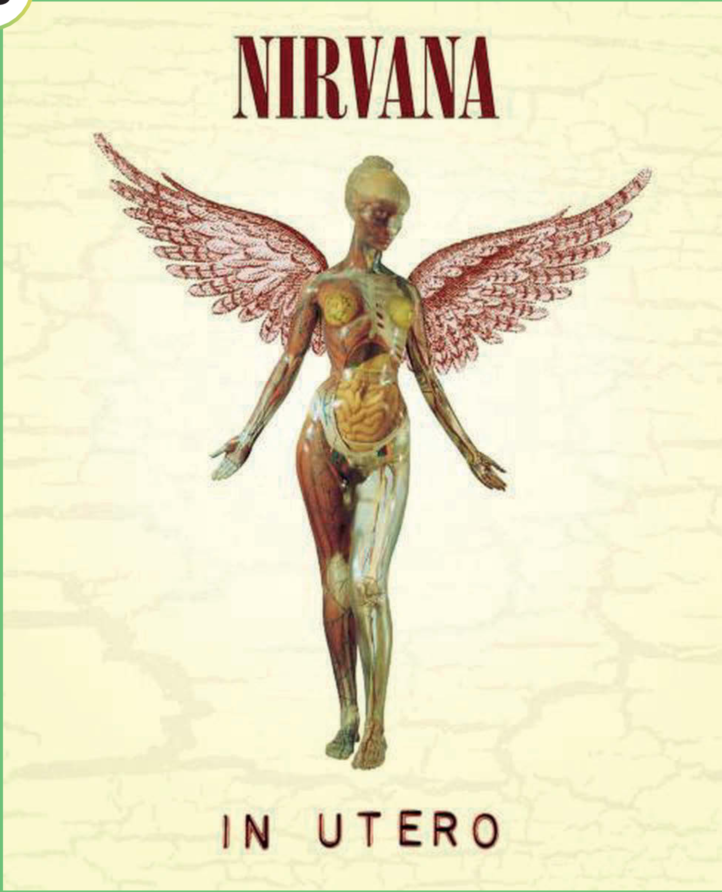
GILMORE GIRLS (2000-2007)



"Ne çok konuşuyorlar" diye izlemeye başlayıp hiç de boş konuşmadıklarını fark ettiğinizde gönlünüzü kazanan, bunun için pek de uzun uzun bölümler geçmesi gerekmeyen bir diziydi Gilmore Girls. 30'larındaki anne Lorelai ve koleje hazırlanan kızı Rory'nin hem çok sıcak ve esprili hem de akıl dolu muhabbetlerini izlerken o yaşlarda henüz ismini bile duymadığım kitaplar, müzikler ve Amerikan kültüründe yer etmiş kimi ikonlar hakkında bir sürü şey öğrendiğimi hatırlıyorum.

Ders gibi ama eğlenceli, komik gibi ama her an ağlatma potansiyeline sahip, sıradan bir gündelik hayat hikâyesi gibi ama sürükleyici, bir garip diziydi Gilmore Girls. Erkek dizileri tarafından domine edilmiş prime time televizyonun nadir kadın bakışlı, kadın prodüktörlü (Amy Sherman Palladino) olması da Gilmorelar'ı benim için daha bir özel kılıyor. Alexis Bledel'i çocuk yaşta televizyona kazandırdığı, Hollywood'un Perihan Abla'sı Melissa McCarthy'yi olağanüstü tatlı bir karakterle (Sookie) bizlere tanıttığı için ayrıca hastasıyız. Yıllar sonra Netflix'e gelen devam bölümleri için yorum yapamayacağım, ama yeri gelmişken 90'lar-2000'ler boyunca bizi böyle iyi dizilerle tanıştırma görevini başarıyla götüren CNBC-e'ye bir kez daha teşekkürler. ■ **SERPİL**





NIRVANA - IN UTERO (1993)

Birkaç ayda bir Nirvana dinleyesim geldiğinde mutlaka uğruyorum In Utero'ya da. Tabii ki notası notasına bildiğim Nevermind gibi değil ama bu albüm daha bir Kurt Cobain, daha bir Nirvana gibi hissettiriyor bana. Bu albümde daha özgür bir tat var ve sanırım bu yüzden uğramadan geçemiyorum. Nitekim zamanında Kurt de yapmak istediklerini tam anlamıyla yaptıklarını söylemiş.

Tabii yıllar geçtikten ve her şey olup bittikten sonra yorumlamak çok kolay. Bak şimdi nasıl da rahatça "Hâlâ sevdiğimiz Nirvana özü var ama" diyebileceğim, hatta alın diyorum: Hâlâ sevdiğimiz Nirvana özü var. Kompleks olmayan gitar akorlarıyla Kurt'ün armonik ve çok özgün vokaliyle birleşen, başka bir yerde duymadığım Nirvana tadı işte. Belki bir sene öncesinde çıkan Incesticide'da sektirmiş olabilirler ama bu albüm Nirvana'yı tekrar turneye sokan albüm. Tabii burada Kurt Cobain'in sağlığının dalgalı olduğunu da hatırlamak lazım. In Utero zamanı iyi bir durumdaydı. Ama öncesi ve sonrası için aynı şeyler denemez. Zaten çok da bir sonrası yok. Grup, Kurt Cobain'in 1994'te hayatını kaybetmesiyle dağıldı ve In Utero son stüdyo albümleri olarak kaldı. ■ **MERT K.**



2011 SEZONU ESKİŞEHİRSPOR - SİVASSPOR MAÇI

Biliyorum ne alaka diyorsunuz şimdi ama bu alakasız maçta öyle epik bir an yaşandı ki... Bir türlü aklımdan silinmedi, bir yerlerde anlatmam gerekiyordu. *(Gerçekten de Piksel Medya tarihinde bir ilk sanırım bu… -Can)*

Maçın başında iki gol oldu ve 1-1'lik skor 90 +3'e kadar devam etti. Rahmetli efsaneyle karıştırmayınız, onun adaşı Pele diye bir oyuncu var o sırada Eskişehir'de. Düştü, frikik.

O sırada Sezer diye de bir oyuncu var Eskişehir'de. Ülkemin klasik "kabadayı ama yetenekli işte ne yaparsın" oyuncularından, takımın frikikçisi o. Gidiyor frikiği atmaya ama yok! Pele aldı topu kucakladı, kimseye vermiyor! Sezer zorla almaya çalışıyor topu ama Pele Nuh diyor peygamber demiyor, takım arkadaşları kendi aralarında kavga edip kırmızı kart göreceklerdi neredeyse, Sezer sarı kart da gördü hatta ama Pele bir türlü vermedi topu adama.

Sezer pes etti gitti ne yapsın. Sonra Pele topu dikti, çok yakın falan da değil, zor da bir nokta, bir vurdu, tam çatala, müthiş gol! 90 +3'teki golle Es Es kazandı!

Bir kendinizi Pele'nin yerine koymanızı istiyorum. Öyle bir özgüven, öyle bir kendine inanmışlık durumu ki kendi takım arkadaşlarına posta koyuyor. Atamasa ne olur bir düşünsenize? Taraftarlardan küfürler, medyadan bir dünya eleştiri, takım arkadaşlarınla arasının bir daha düzelmeyecek şekilde bozulması... Komik ve rezil bir duruma düşmek bir yana, kariyeri bile kayabilirdi. Ama adam nasıl bir hissettiyse... Yani resmen atacağına inanmamış, atacağını "biliyormuş" da vermemiş topu. Saygılar, saygılar. ■ **ÖMER**

Oyungezer

SAYI: 184 - 2023/02-03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren@oyungezer.net
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.net
Anton Semchenko, anton@oyungezer.net
Ares Aybar, ares@oyungezer.net
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.net
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.net
Emre Sümer, emre@oyungezer.net
Engin Vural, engin@oyungezer.net
Erce Güven, erce@oyungezer.net
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.net
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.net
İpek Atam, ipek@oyungezer.net
Kıvanç Güven, kivanc@oyungezer.net
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.net
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.net
Mert Köse, mert@oyungezer.net
Onur Kaya, onur@oyungezer.net
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.net
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.net
Rui Costa?, cesarmanuelruicosta@gmail.com
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.net

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

RESIDENT EVIL 4 REMAKE

MART'TA OYUNGEZER'DE!

185



OGZ

www.oyungezer.com.tr